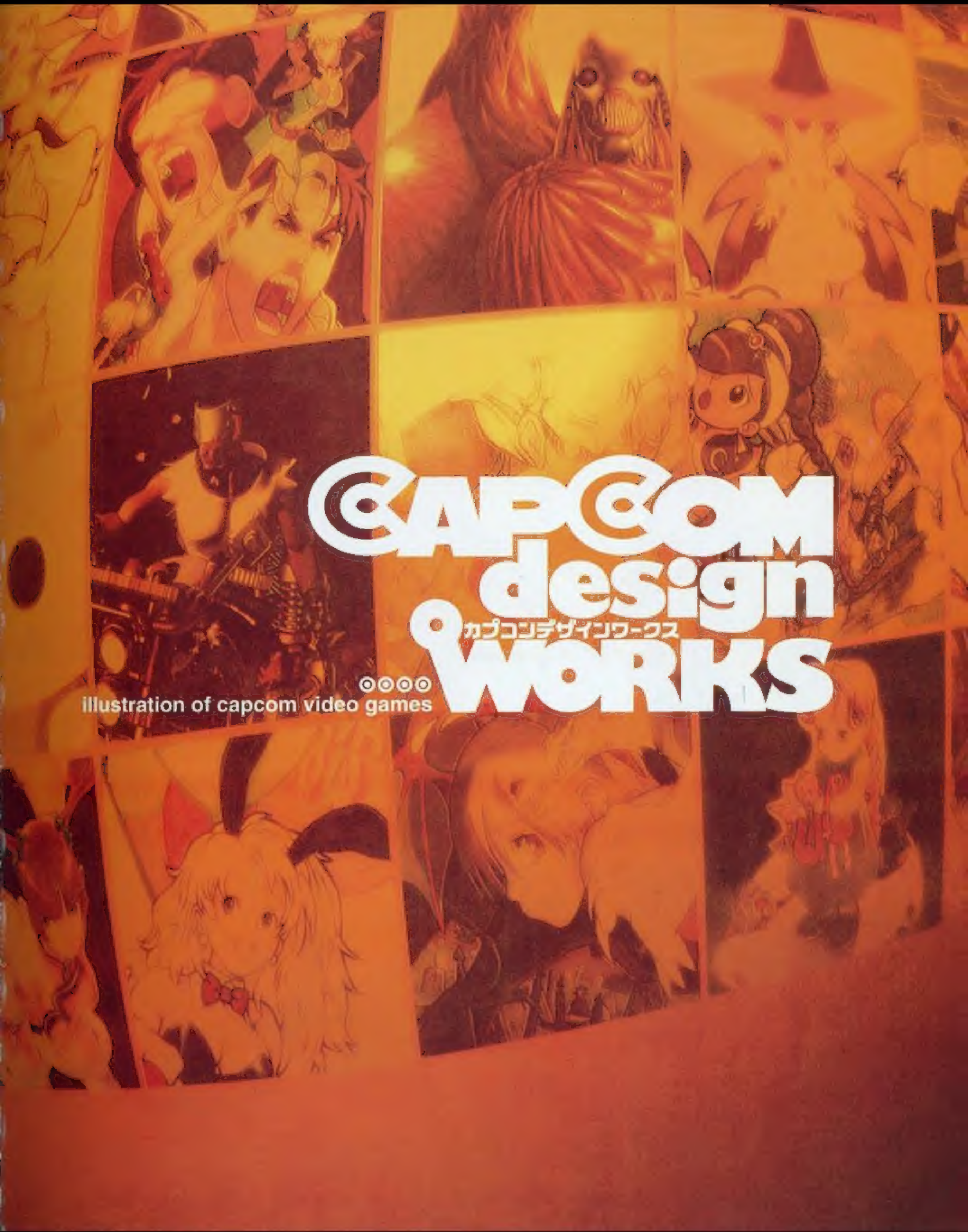
CAPCOM

CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス

ファミ通責任編集



CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス

illustration of capcom video games

CAPCOM design WORKS

[New work]

CAPCOM design WORKS

CONTENTS.

［描き下ろしイラスト］ 002

Chapter 01 013
■鬼武者
■ガンスパイク
■BIO HAZARDシリーズ
■ディノクライシスシリーズ
■ロックマンシリーズ
■ロックマンDASHシリーズ
■トロンにコブン
■ストライダー飛竜シリーズ
■D&D[illegible]
■バトルサーキット
■ブラックドラゴン
■[illegible]
■ロストワールド
■キャプテンコマンドー
■ファイナルファイト
■[illegible]

Chapter 02 063
■カプコン vs. SNK Pro
■カプコン vs. SNK
■燃えろ！ ジャスティス学園
■私立ジャスティス学園
■私立ジャスティス学園 [illegible]
■ストリートファイターⅢ [illegible]
■ストリートファイターⅢ [illegible]
■ストリートファイターⅢ [illegible]
■ストリートファイター[illegible]
■ストリートファイターZERO
■ストリートファイターZERO2・ZERO2[illegible]
■ストリートファイターZERO3
■ストリートファイターEX
■ストリートファイターEX2
■ストリートファイターEX3
■ヴァンパイア
■ヴァンパイアハンター
■ヴァンパイアセイヴァー[illegible]
■サイバーボッツ
■超鋼戦紀キカイオー
■エックスメンVS.ストリートファイター
■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
■マーヴル vs. カプコン
■マーヴル vs. カプコン2
■スターグラディエイター[illegible]
■パワーストーン
■パワーストーン2
■ポケットファイター
■ウォーザード

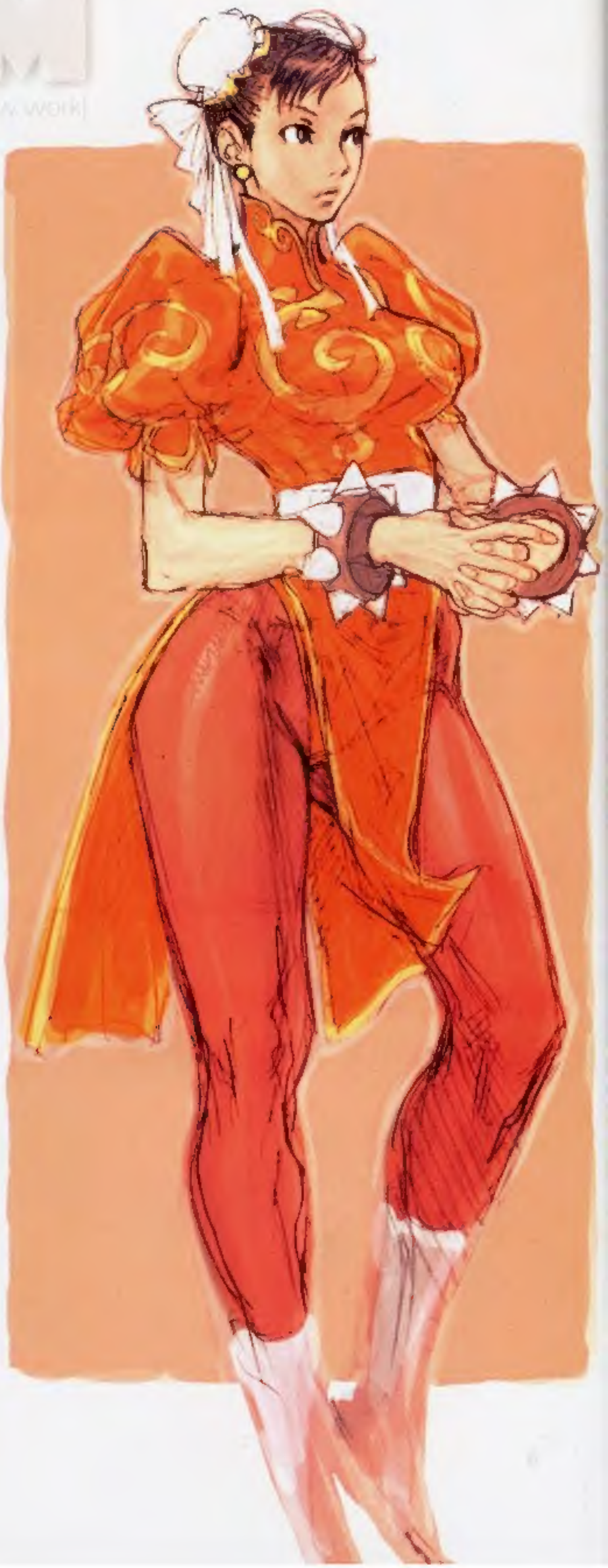
Chapter 03 149
■ブレス オブ ファイアⅢ
■ブレス オブ ファイアⅣ

Chapter 04 161
■[illegible]
■スーパーパズルファイターⅡX
■QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
■[illegible]メタルウォーカー
■メタルウォーカー08
■ねっとdeテニス
■19XX
■1941
■1943

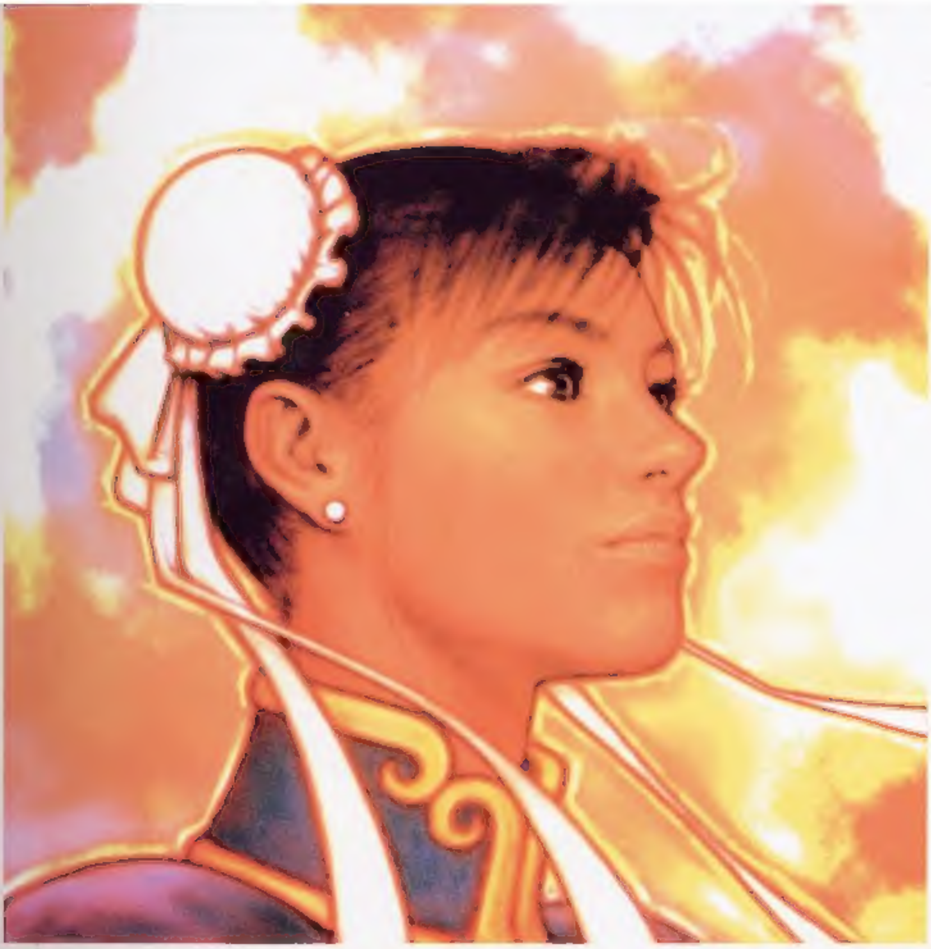
Chapter 05 179
■年賀状・暑中見舞
■シークレットファイル
■[illegible]
■[illegible]
■グッズ用
■雑誌・ムック・攻略本用
■未発表
■タイトルロゴ集

appendix 225
225 ■これがデザイン室だ！
226 ■お仕事はいけん隊 デザイン室ゴー！ゴー！
[illegible] ■イラストができるまで[illegible]
232 ■イラストができるまで（西村キヌ版）
234 ■デザイン室スタッフインタビュー

デザイン室千夜一夜
062 ●発掘！ 西村キヌのまぼろし企画
148 ●潜入!! デザイン室隠し部屋！ ～秘蔵グッズを探せ～
166 ●デザイン室スタッフ密着24時間！
178 ●大公開！ 秘プライベート作品展！
224 ●[illegible] なぜ★なに雑学辞典



デザイン室スタッフが思い思いに描いた、合計14点の本書用の描き下ろしイラスト。普段とは少し異なる、各スタッフの個性を味わってほしい。



■春麗 （画集用描き下ろし）

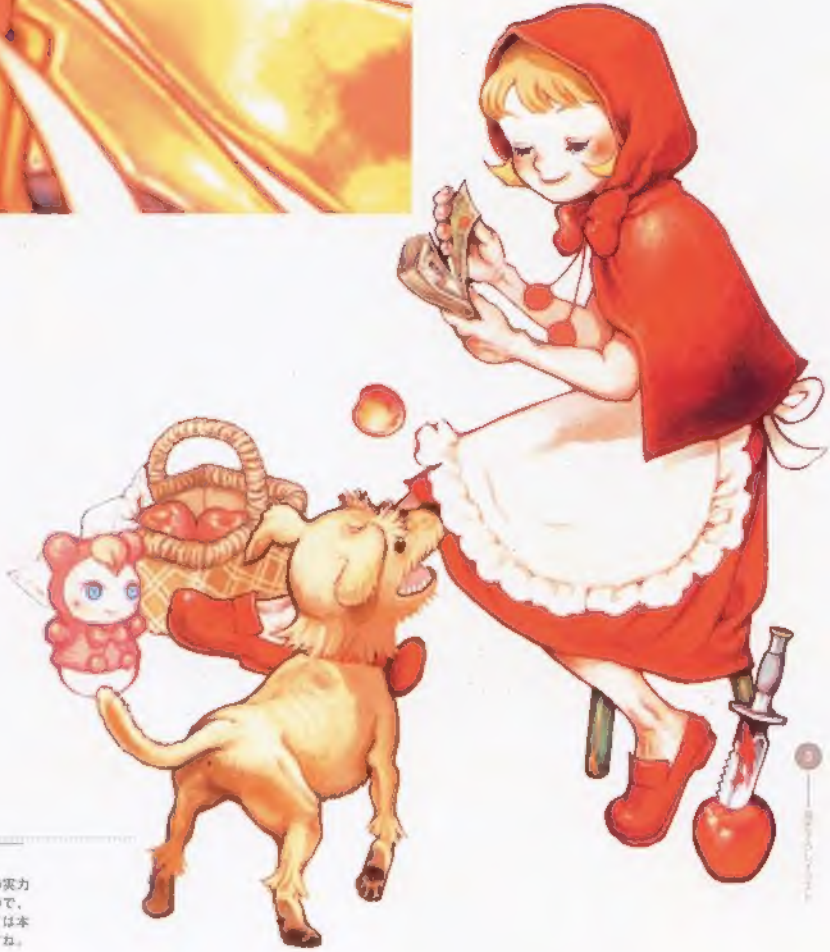
森気楼	2236 X 2236pixels	Photoshop

Designer's comment　これは練習用に描いたものです。

■オレンジ春麗 （画集用描き下ろし）

西村キヌ		Photoshop

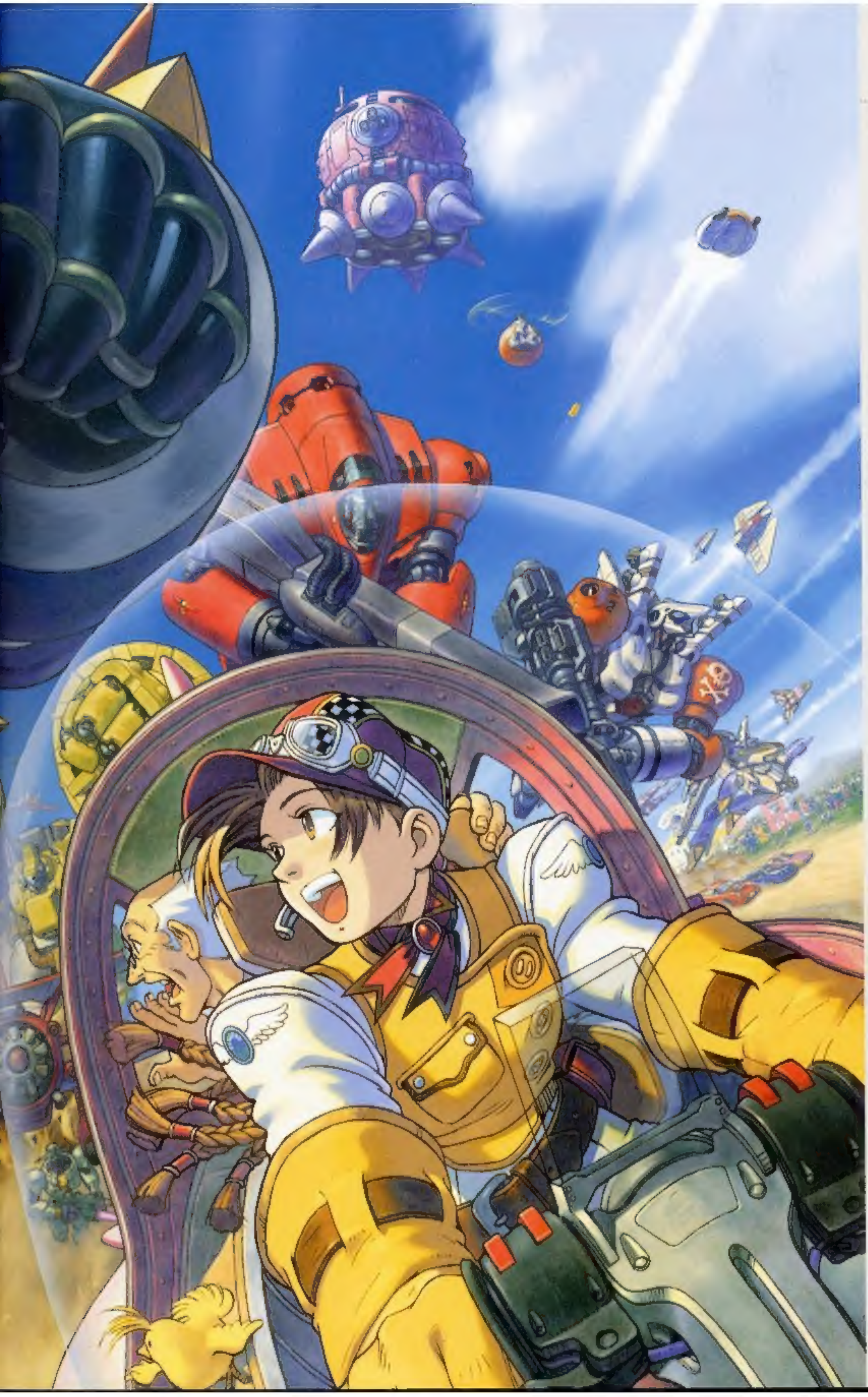
Designer's comment　使わなかったラフに色を塗ったものです。なつかしのオレンジチャイナにしてみました（多分セレクト画面用？　太もものあたりに切り取り線が見えます)。春麗は大好きだけど、どうしても力が入りすぎて。なかなか納得のいくかわいこちゃんに描けることが少ないですねぇー。



■バレッタ （画集用描き下ろし）

にしざわあきこ	2646 X 3276pixel	Photoshop

Designer's comment　もう何も言い訳しません。私の実力不足です。でも毎回私なりに一杯一杯がんばってるので、そこだけ認めてくれると嬉しいです……。絵に関しては本当に小心なので、自分に腹が立ちます。日々勉強ですね。



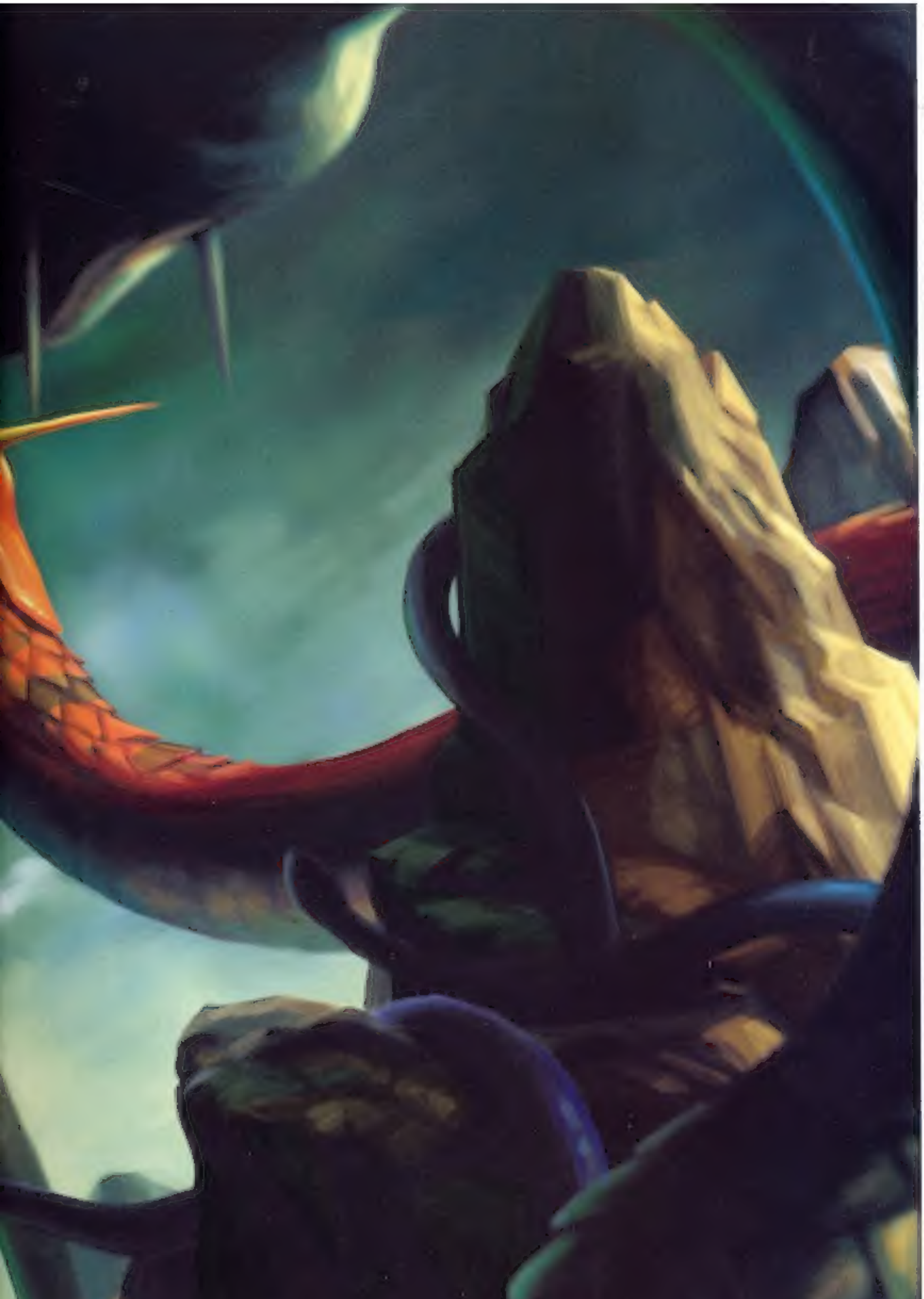
■祭典 /画集用描き下ろし

SENSEI	6700 X 4813pixels

PhotoShop・Painter

Designer's comment

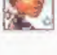
メカ大集合！ショーのデモンストレーション・パレードのイメージで。「空気」や「青」を感じていただけたらと。



■The Evil Slayer - 邪悪をほふる者
-書籍用描き下ろし

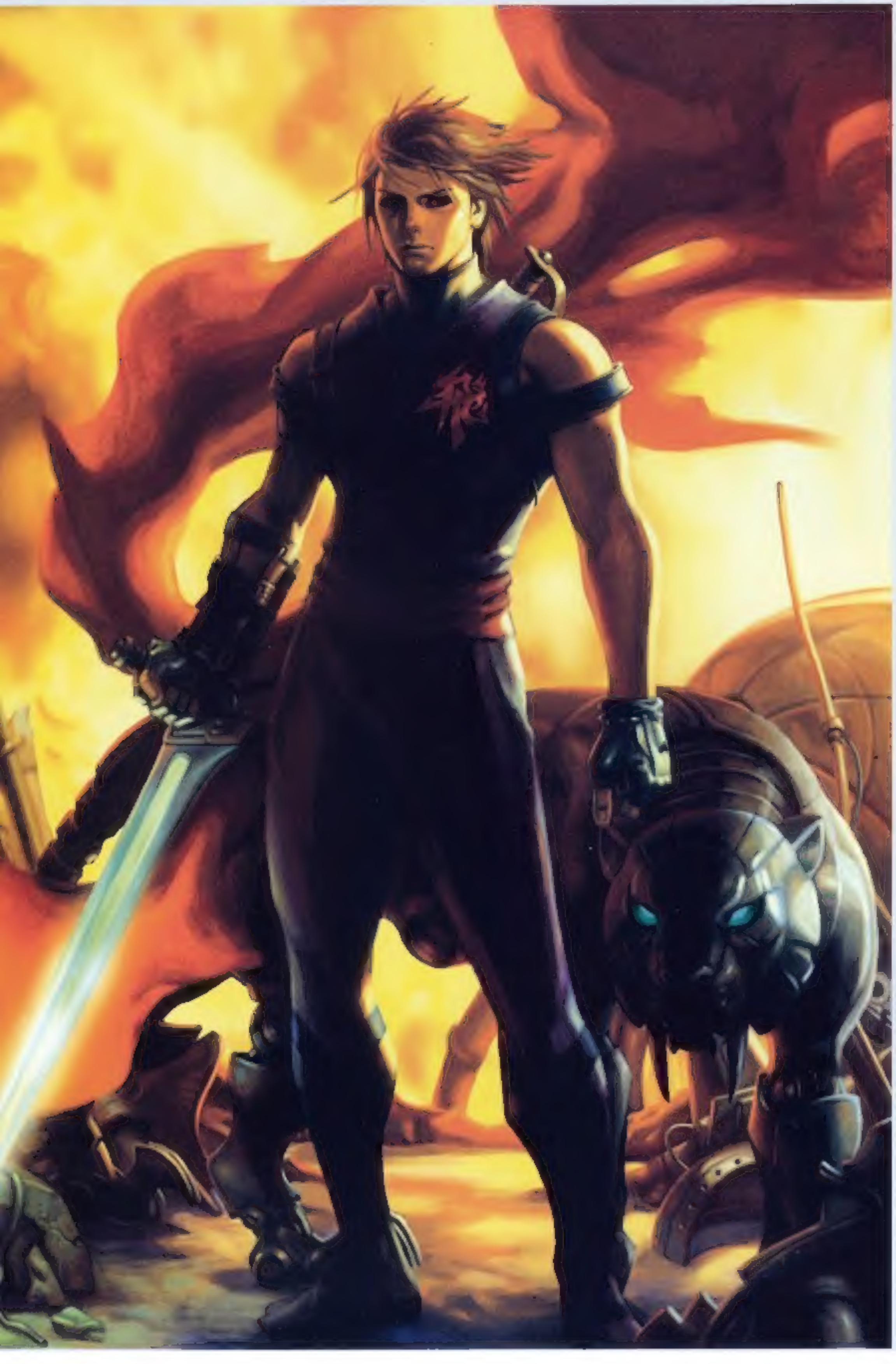
犬ちゃん | 2500 X 3600pixel

PhotoShop



Designer's comment

映画のワンシーンのようなイメージです。ゲームキャラをかなりいじったので、誰だか解りづらいかも……。ハンターのシリーズは魅力的なキャラが多いので、機会があれば、また描きたいです。

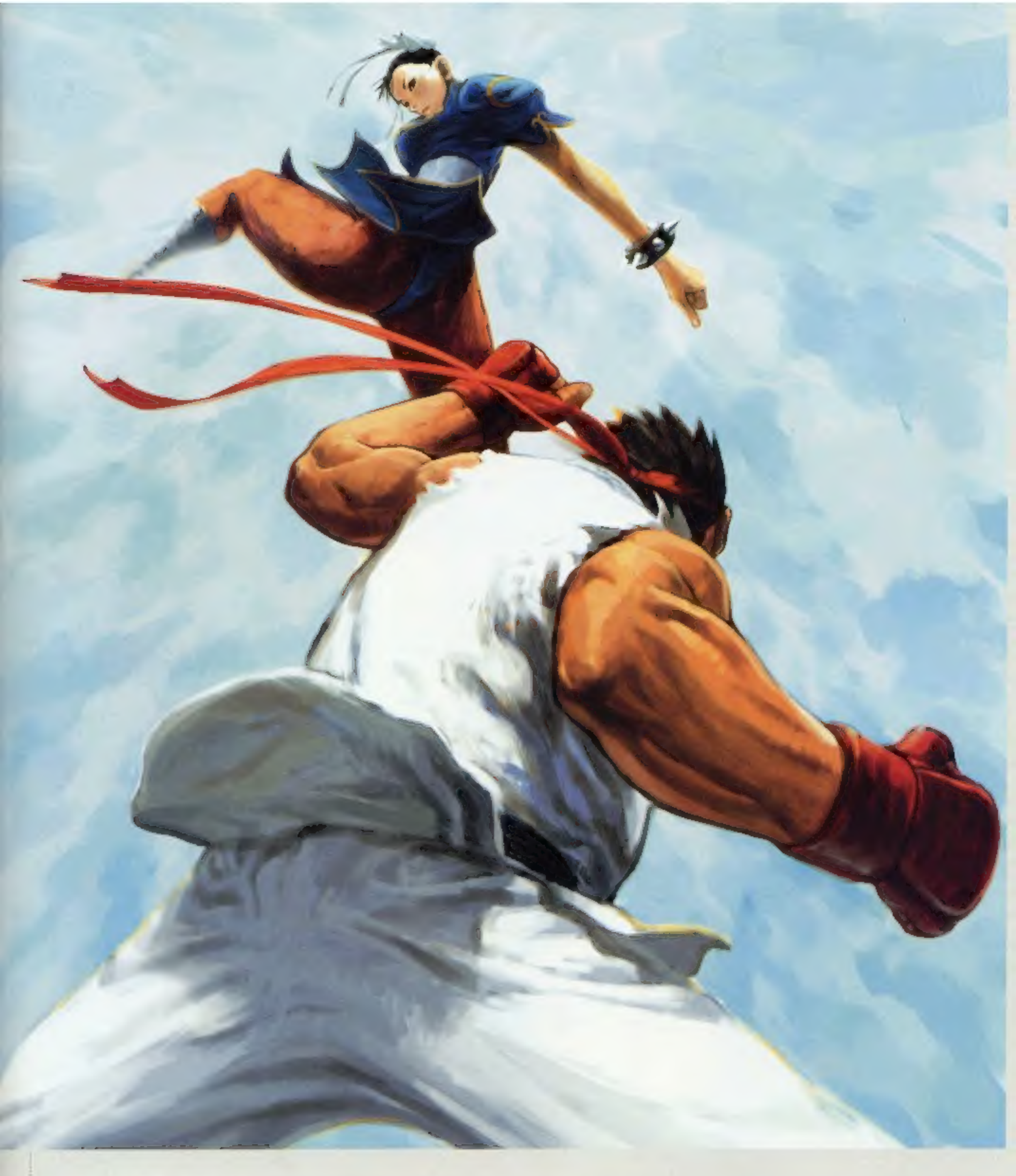


■The Swift Shadow Kills・
素早き影は命を奪う
（画集用描き下ろし）

大ちゃん	3000 X 2000pixel
PhotoShop	

Designer's comment

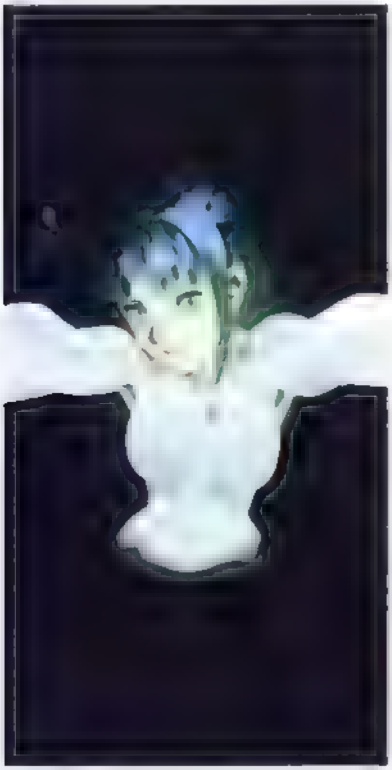
少し大人びた飛竜。サイファー片手に炎の街を、虎くん連れてお散歩中？……。飛竜の視線の先には……。



■⇒+弱Ⓚと⇒⇓⇒+強Ⓟ ／画集用描き下ろし

イケノ	2717 X 3071pixel	Photoshop

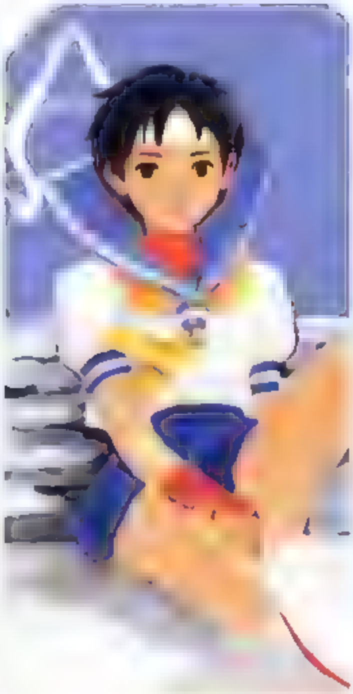
Designer's comment　EX3のポスターの一部にも、ケンとチュンリーで、こんな絵がありました。なんか、インパクトの瞬間よりは、その直前の状態を描くほうが好きみたいです。かたっぽ飛び技出始めで、かたっぽ対空待ち。



■おいでモリカン

CRMK　500 X 1000pixels　Photoshop

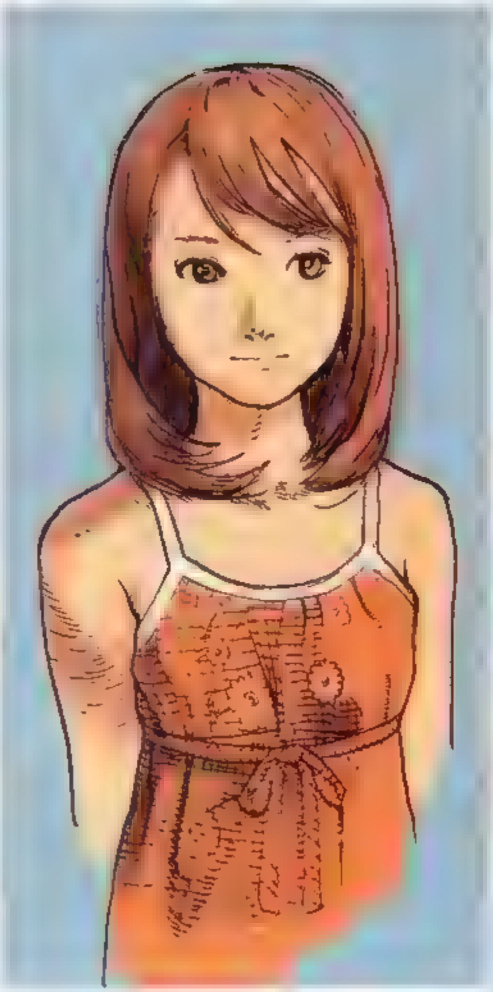
[illegible]明[illegible]ら[illegible]なお[illegible]うに[illegible]ております



■こしかけさくら

CRMK　500 X 1000pixels　Photoshop

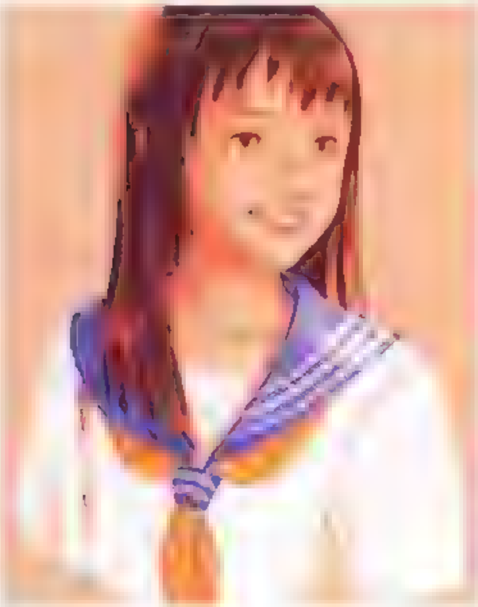
海外出張中に落書きをしてたら色がつけたくなったので塗りました。そして出張先からデータを送りました。なんて便利な世の中なんでしょうか



■くすんだ水色バックの女の子

CRMK　1072 X 1840pixels　Photoshop

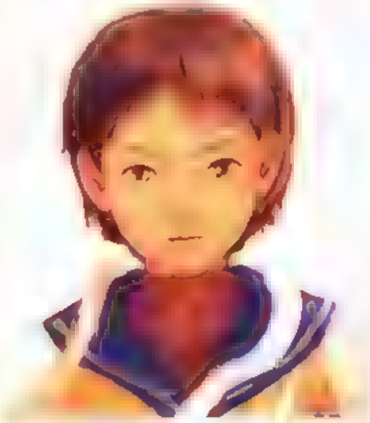
雑誌に載ってたハーフっぽい女の子を見ながら描きました。ペンと茶色いインクで線を描いて、あとはコンピュータです。はっきりいって全然似てません



■オレンジバックのセーラー服

CRMK　917 X 1135pixels　Photoshop

なんでもいいから色が塗ってみたくなったので、見[illegible]落書き[illegible]コンセ[illegible]して色をつけました。途中で気が済んだので塗るのはやめました



■さくらっぽい人

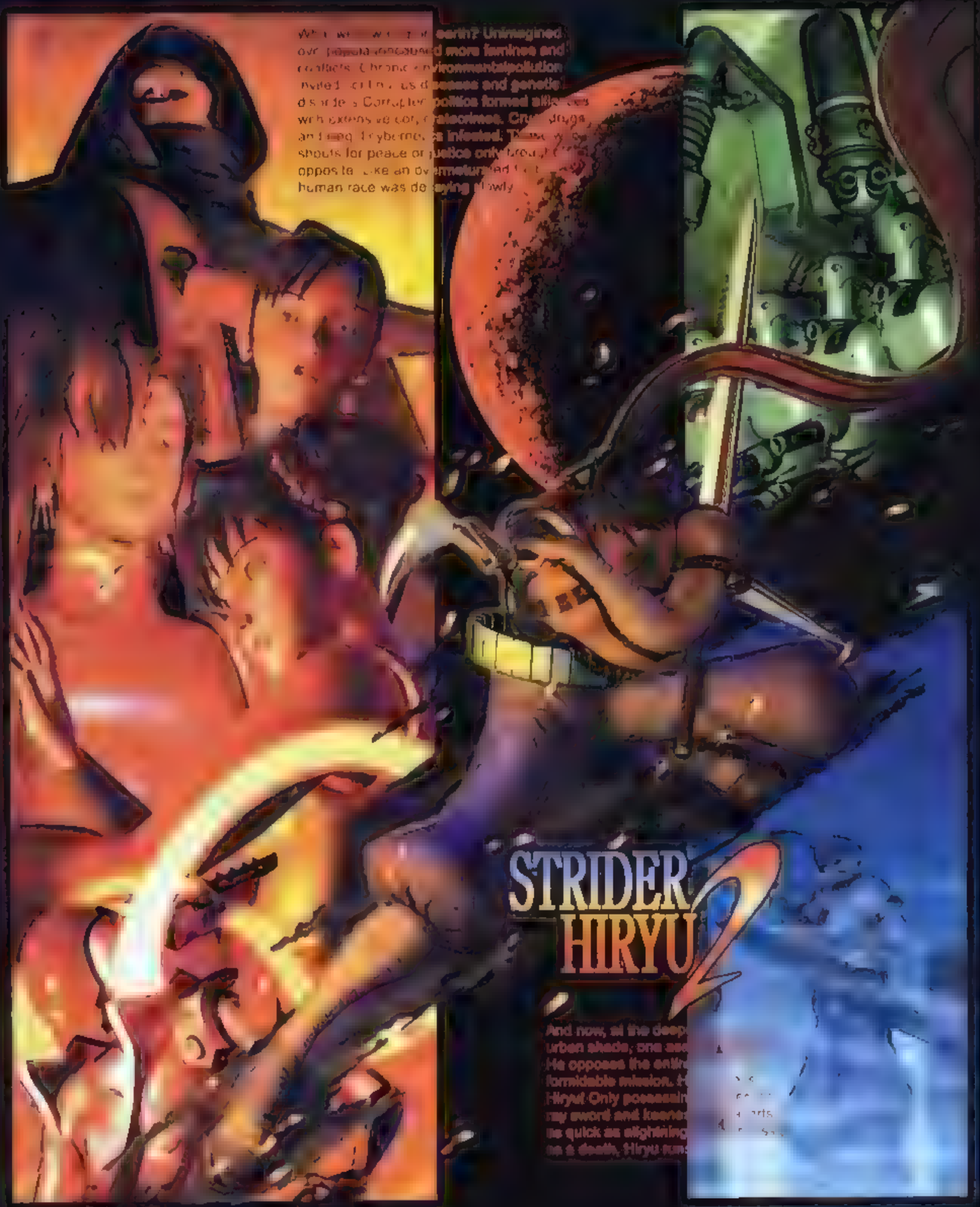
CRMK　646 X 743pixels　Photoshop

いつも落書きは、なんとなく顔を描いて、服が思いつかないのでセーラー服にして、さくらっぽくしてしまうことが多いです。なので、これは「さくらっぽい人」です

■The City of Despair

[illegible]　2470 X 3082pixels　Photoshop

「バイオハザード2」のアナザーストーリーを描いてみました。「仕事をしようと通りに出たのに今夜の客はゾンビばっかり」絶望の街に立つ彼女に助けは来るのか？



[illegible] earth? Unimagined over population caused more famines and conflicts. Chronic environmental pollution invited [illegible] diseases and genetic disorders. Corrupted politics formed alliances with extensive corporate crimes. Cruel drugs and [illegible] cybernetics infested. The [illegible] shouts for peace or justice only brought [illegible] opposite. Like an overmatured [illegible] human race was decaying slowly.

And now, at the deep[illegible] urban shade, one [illegible] He opposes the entir[illegible] formidable mission. [illegible] Hiryu! Only possessin[illegible] ray sword and keene[illegible] as quick as a lightning[illegible] as a death, Hiryu turn[illegible]

[illegible] / [illegible]描き下ろし

制作 [illegible] | 3976 X 3000pixels | SOFTIMAGE3D + PhotoShop

Designer's comment 感じとしては、飛竜2.1.5くらいの気持ちで描いてみました。宿命の対決を前に決意を新たにする飛竜のイメージってことで。飛竜好きの方はごめんなさい。最後だけで。

chapter 01

●鬼武者
[illegible]

●ガンスパイク
[illegible]

●バイオハザードシリーズ(1,2,ガンサバイバー) 003-004
[illegible]

●ディノクライシスシリーズ(1,2) 005-006
[illegible]

●ロックマンシリーズ(1～8) 007
[illegible]

●ロックマンDASHシリーズ(1,2) 008-009
[illegible]

●トロンにコブン 010
[illegible]

●ストライダー飛竜シリーズ(1,2) 011-012
[illegible]

●D&D シャドーオーバーミスタラ
[illegible]

●バトルサーキット
[illegible]

●ブラックドラゴン
[illegible]

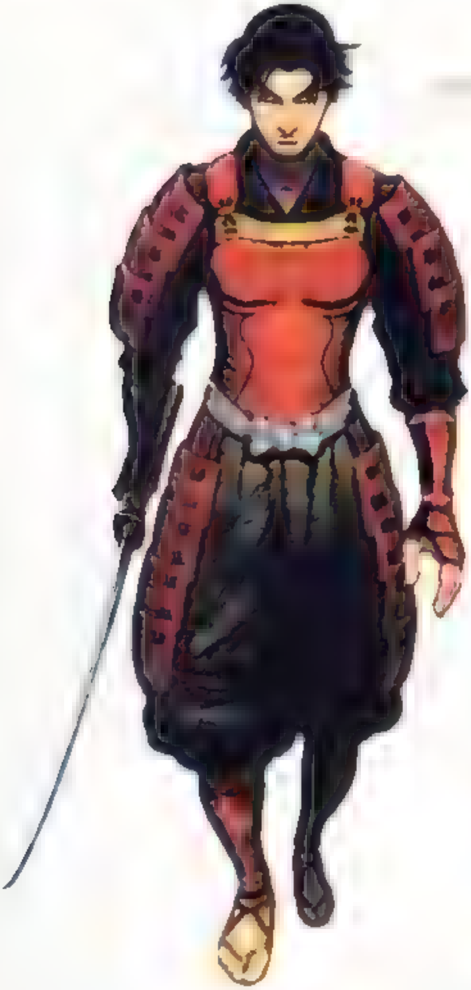
●マジックソード
[illegible]

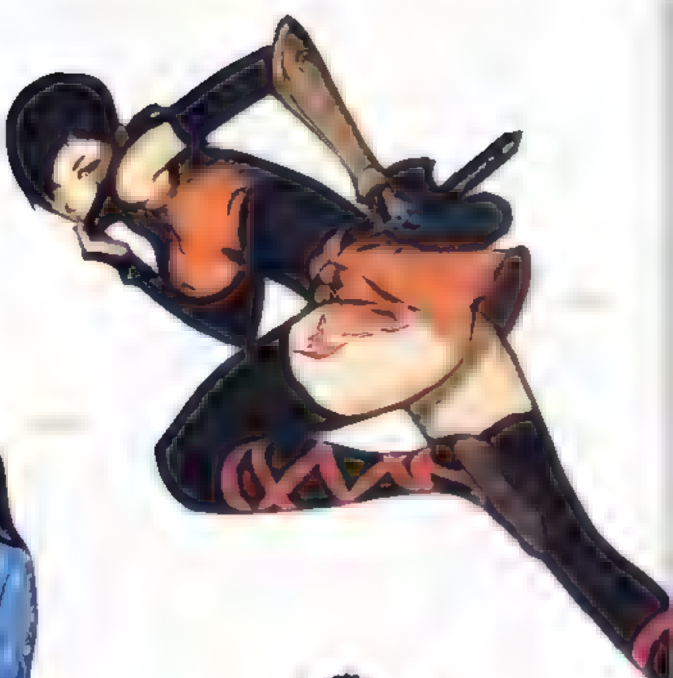
●ロストワールド
[illegible]

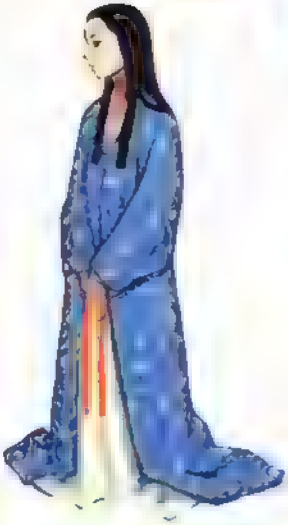
●キャプテンコマンドー
[illegible]

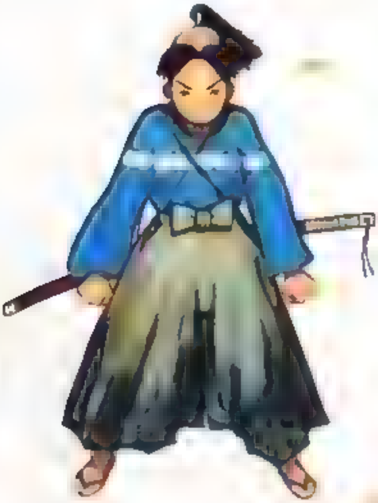
●ファイナルファイト 019
[illegible]

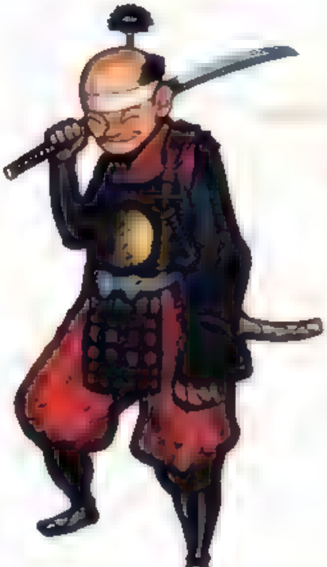
●サイドアーム 020
[illegible]

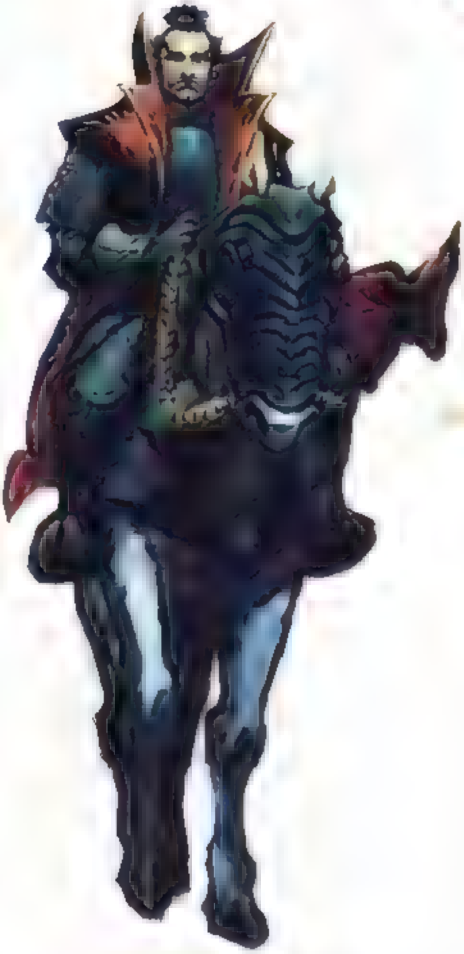










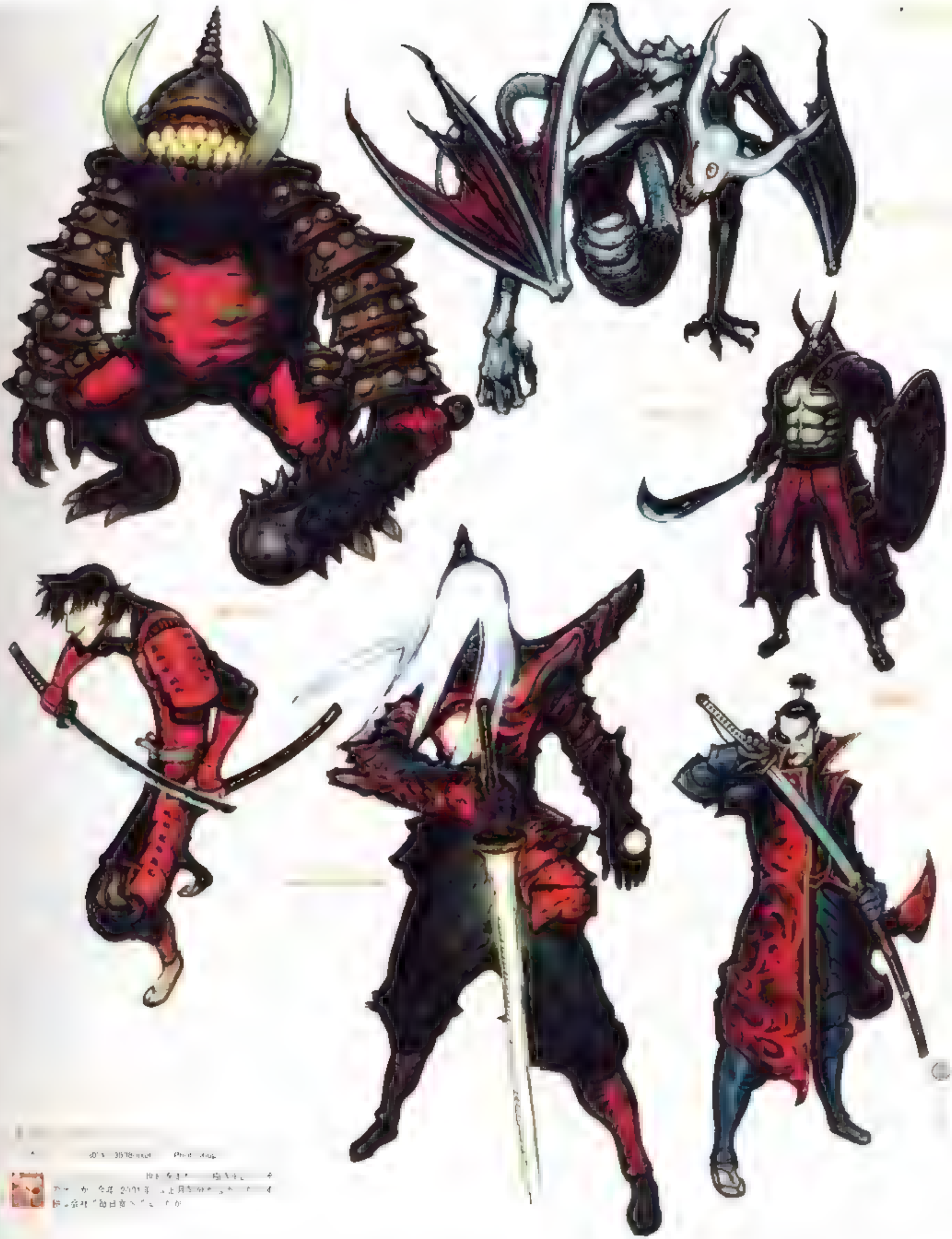


イケノ | | Photoshop

もっと荒々しくフウアアっと描く意気込みで臨んだんですが その意気込みはどこへ行った? わかりません よくあることです

イケ | 2629 × 3790pixel | Photoshop

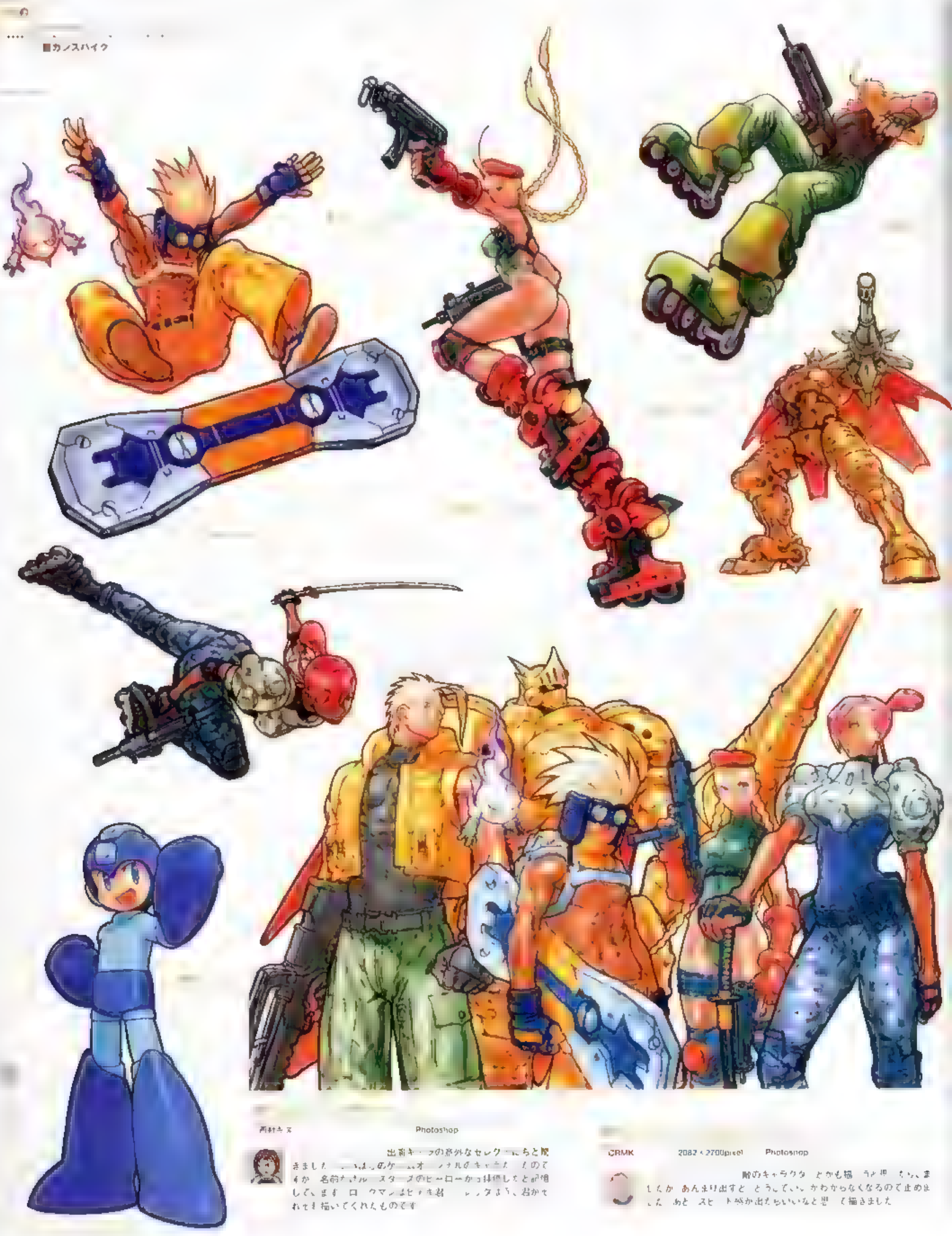
イメ ノイラスト 本当 ホ
ァアアンと何となくです 描 てるときは気まっしぐ
るァサイ・ようんの 部だけでしたから



[illegible]

[illegible]

■カノスハイク



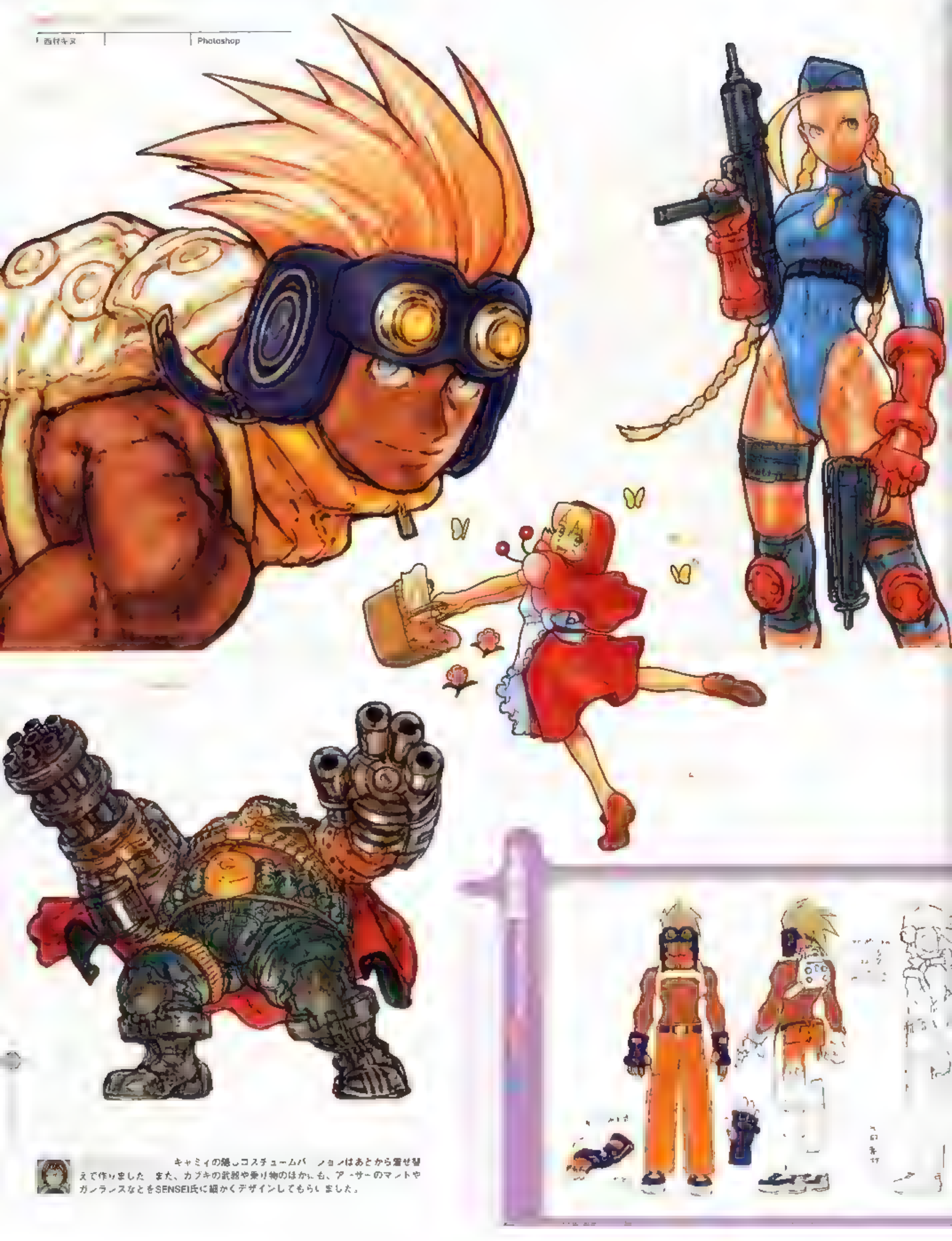
西村キヌ　Photoshop

出前キ[illegible]ラの意外なセレク[illegible]にちと驚きました [illegible] のゲ[illegible]ムオ[illegible]ナルのキャラだ[illegible]たので [illegible]か 名前がオ[illegible]ルスターズのヒーローから拝借したと記憶しています ロ[illegible]クマンはヒナキ君[illegible]レクタより、おかせ[illegible]描いてくれたものです

CRMK　2082×2700pixel　Photoshop

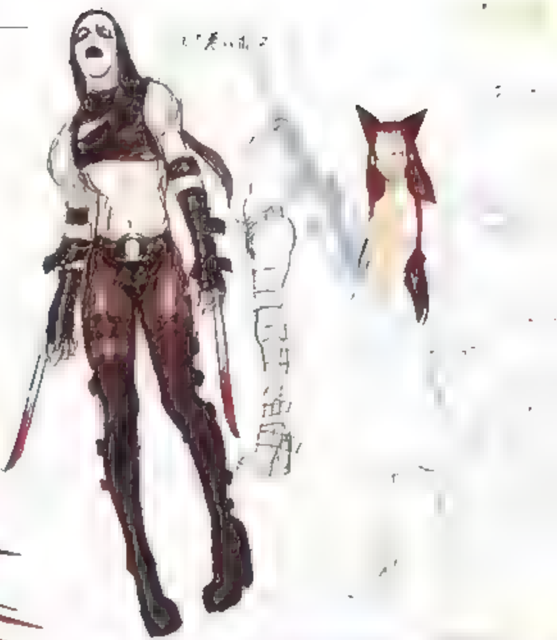
昔のキャラクタ[illegible]とかも描[illegible]うと思[illegible]たりしましたが あんまり出すと どうしていいかわからなくなるので止めました あと スピ[illegible]ト感が出たらいいなと思[illegible]て描きました

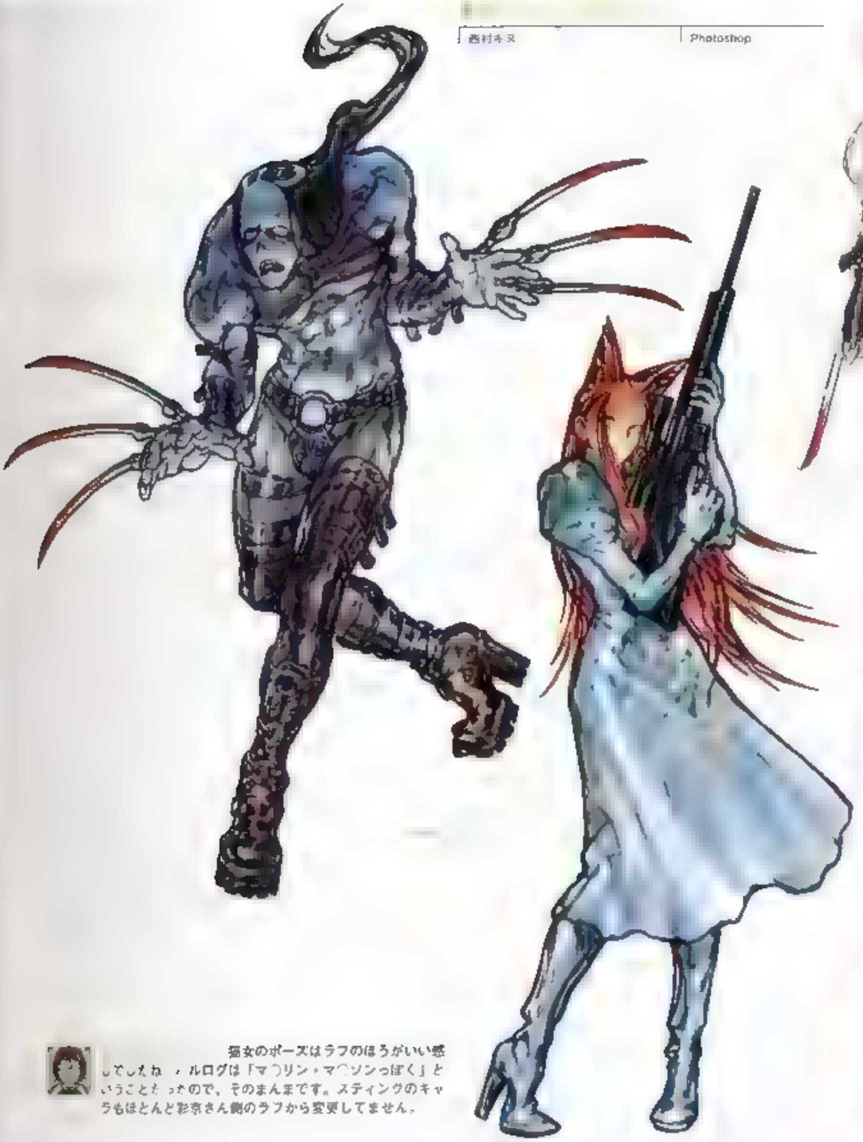
西村キヌ | Photoshop

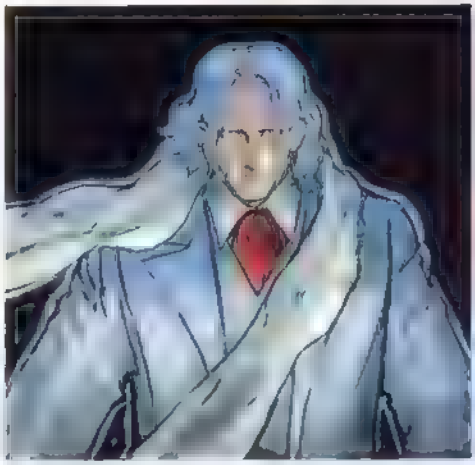


キャミィの隠しコスチュームバージョンはあとから着せ替えで作りました。また、カブキの武器や乗り物のほかにも、アーサーのマントやガンランスなどをSENSEI氏に細かくデザインしてもらいました。

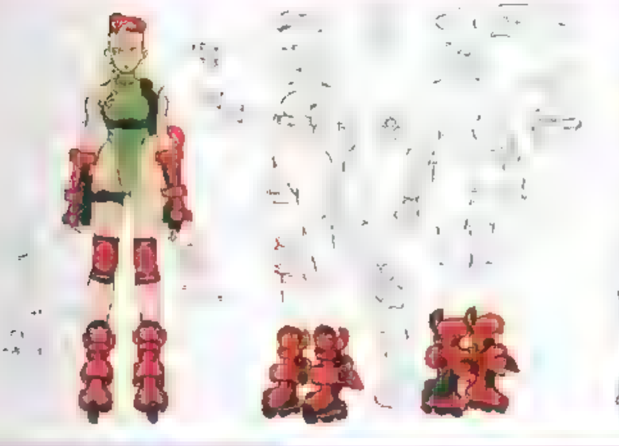
西村キヌ | Photoshop

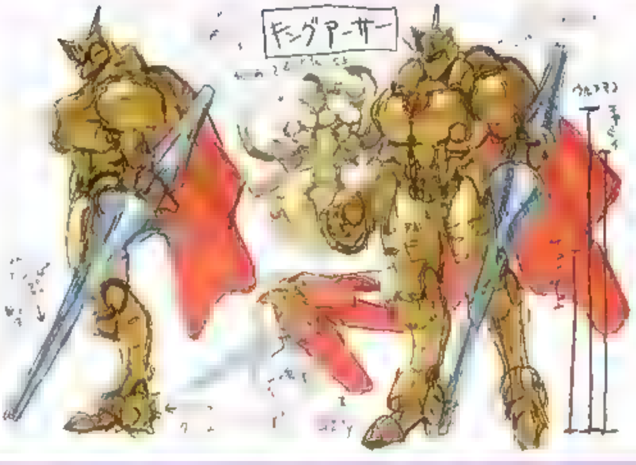


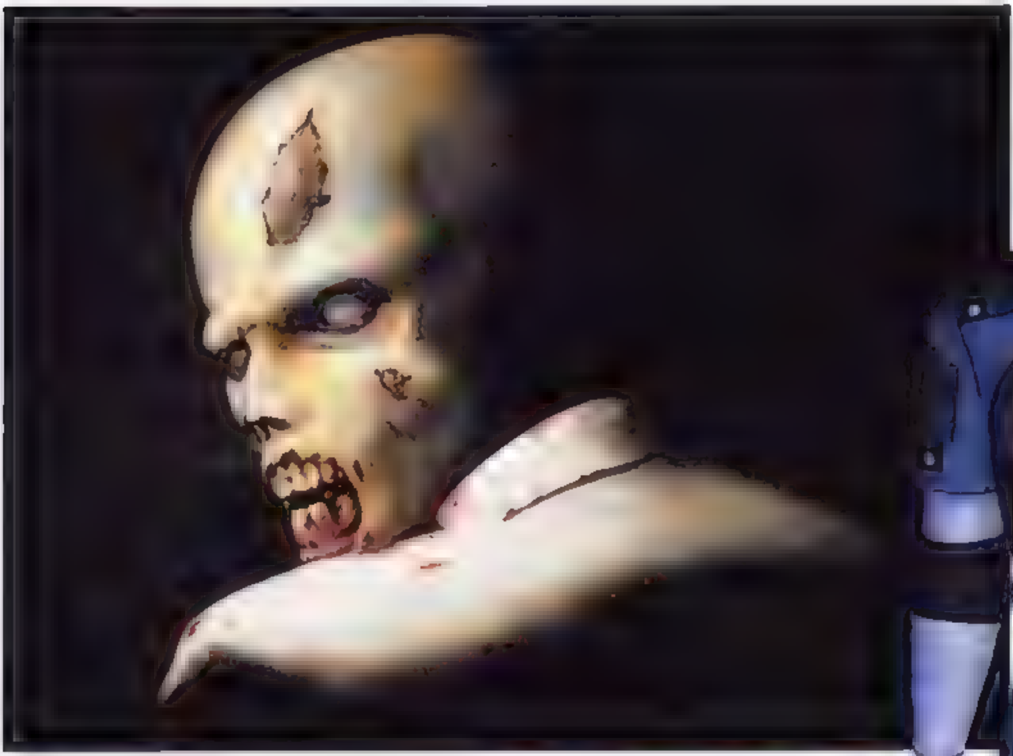




猫女のポーズはラフのほうがいい感じでしたね。[illegible]ルログは「マリリン・マンソンっぽく」ということだったので、そのまんまです。スティングのキャラもほとんど影京さん側のラフから変更してません。




キングアーサー
ウルトラマン



かすま　3563×2522pixel　SDS-HP2

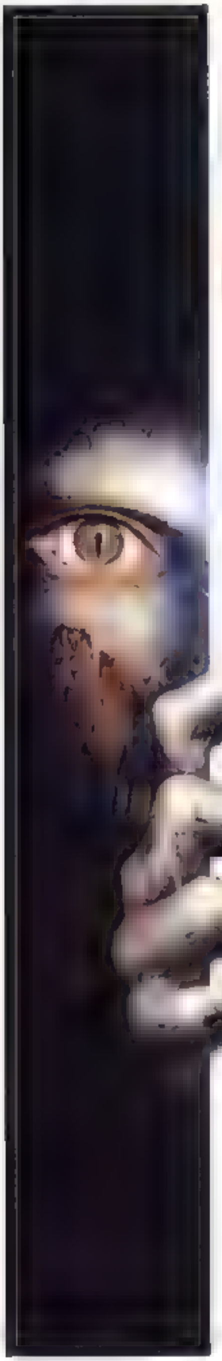
うちでは珍しいタッチですね。鉛筆デッサンをデータに取り込んでそれを元にモノトーンで細部に描き込み、色を変更して着色しています。死んだ目の表現に苦労しました。

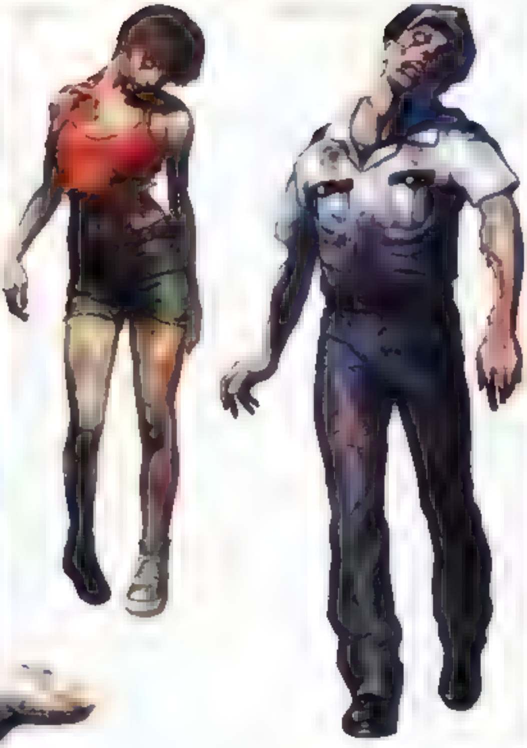
レイセ ヒ 嶋　SOFTIMAGE 3D　Photoshop

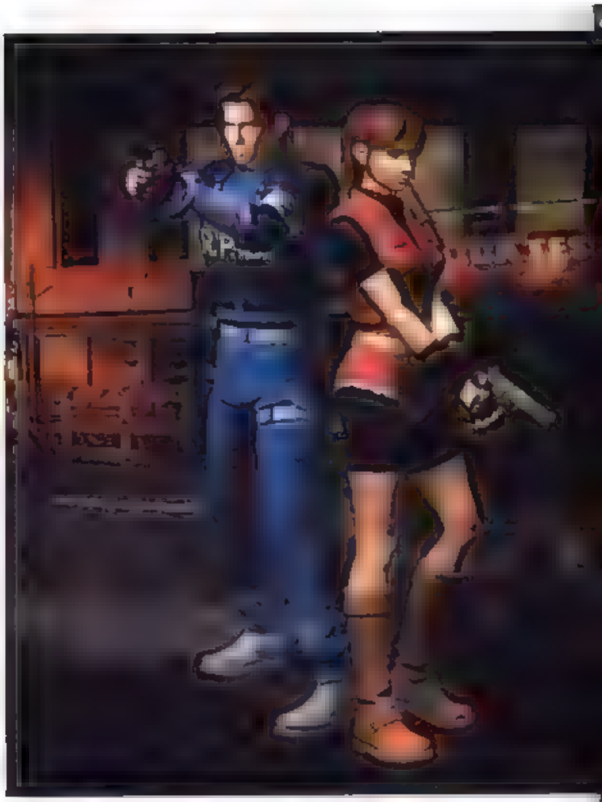
初めて3DCGで人物モデルを制作しました。当時は3Dに関する情報が少なく、いろいろ試行錯誤しながら作った覚えがあります。レオンはいまでも好きなキャラクターです。

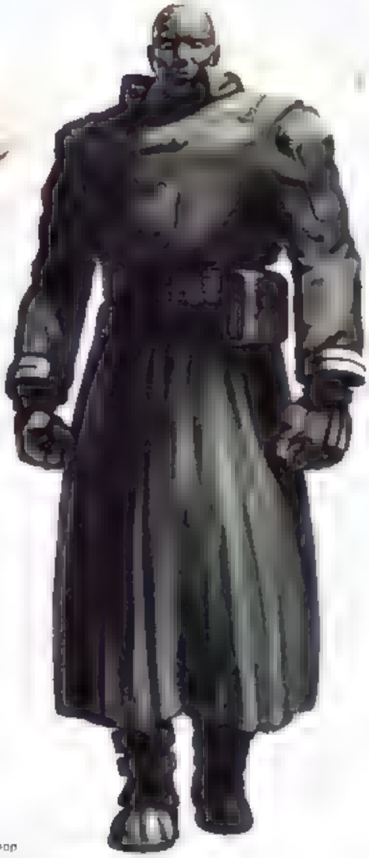
「[illegible] SOFTIMAGE 3D Photoshop

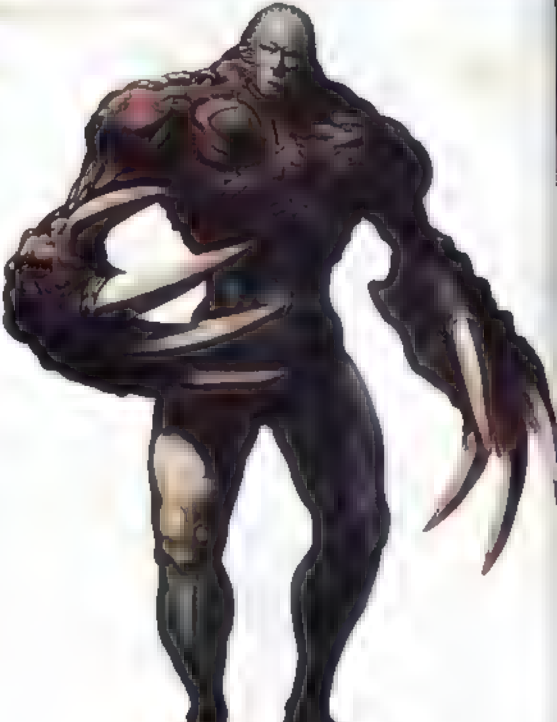
クレアは僕の好きなタイプではなかったのでなかなかノッてきずすごく苦労しました。サブキャラは大人の都合でそれぞれ1週間程度で作りました。ちゃんと作り直したいです











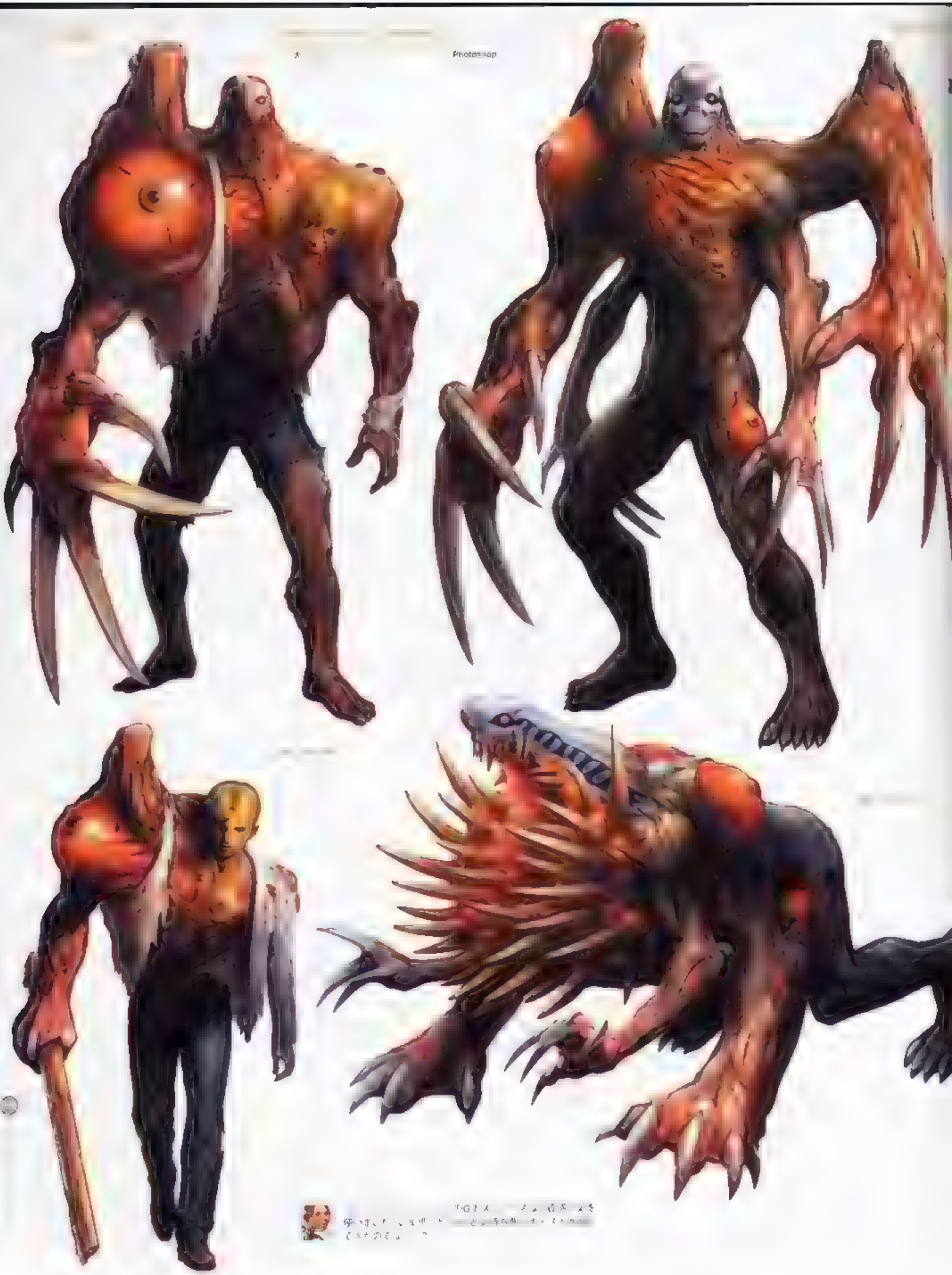
コフキ スケ Photoshop

先輩とふたりでモンスターを描く… [illegible] タッチ [illegible] ハラ [illegible] きが出な [illegible] かどうか不安でしたが [illegible] まかせたような気がします [illegible] くる?

かすま 2480×3062pixel SDS MP2 Photoshop

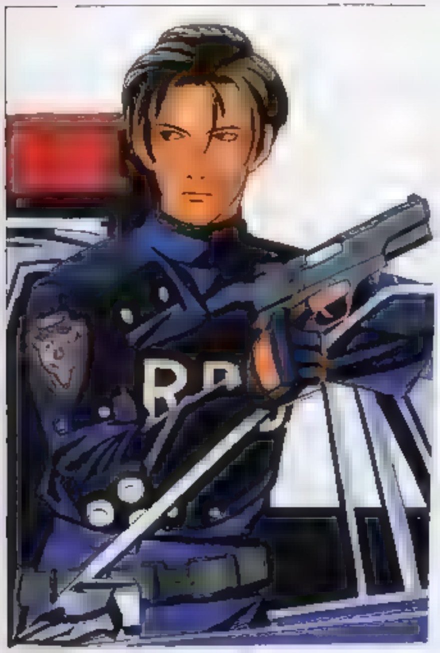
外体変のイメ [illegible] 袋は会社のスタ [illegible] ハーを取り込みまし [illegible] 当時 過激度を押さえて [illegible] と言われて [illegible] なし [illegible] も作 [illegible] ましたよ

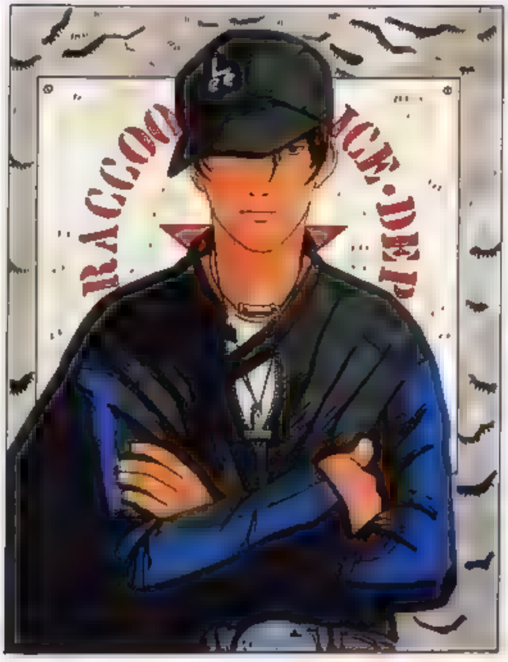
Photoshop

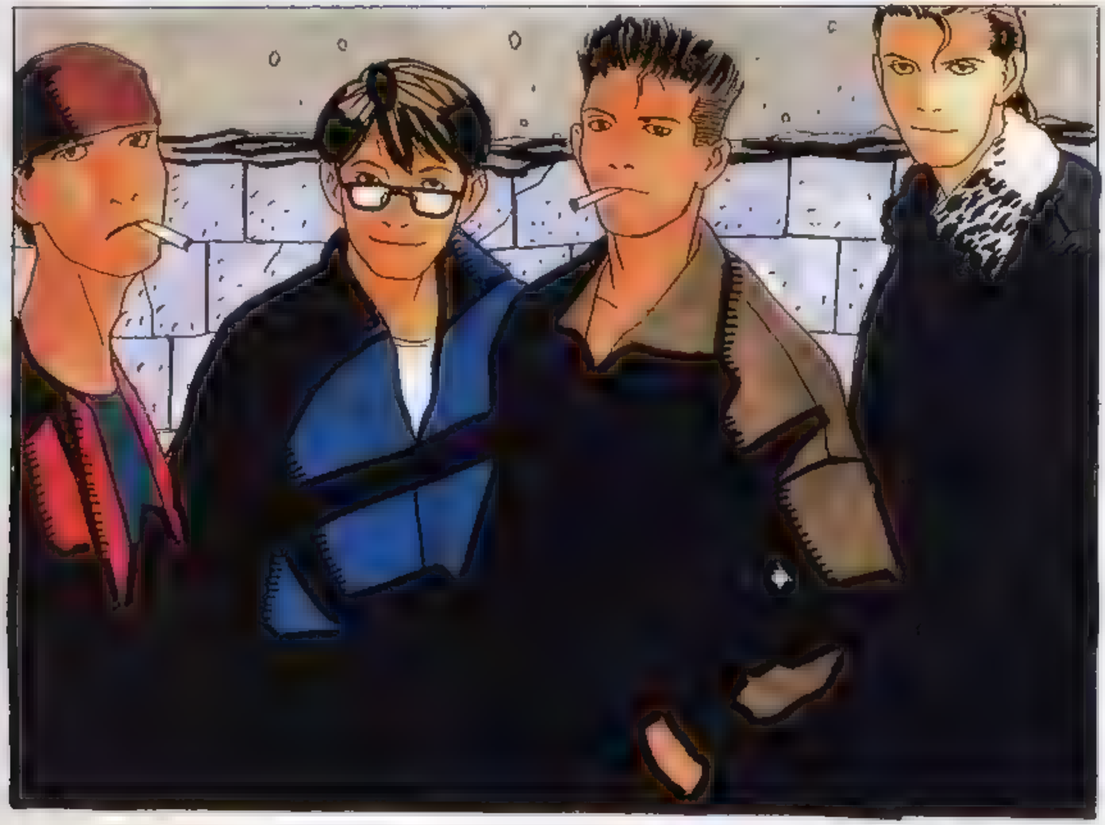


「G」 [illegible]

[illegible]



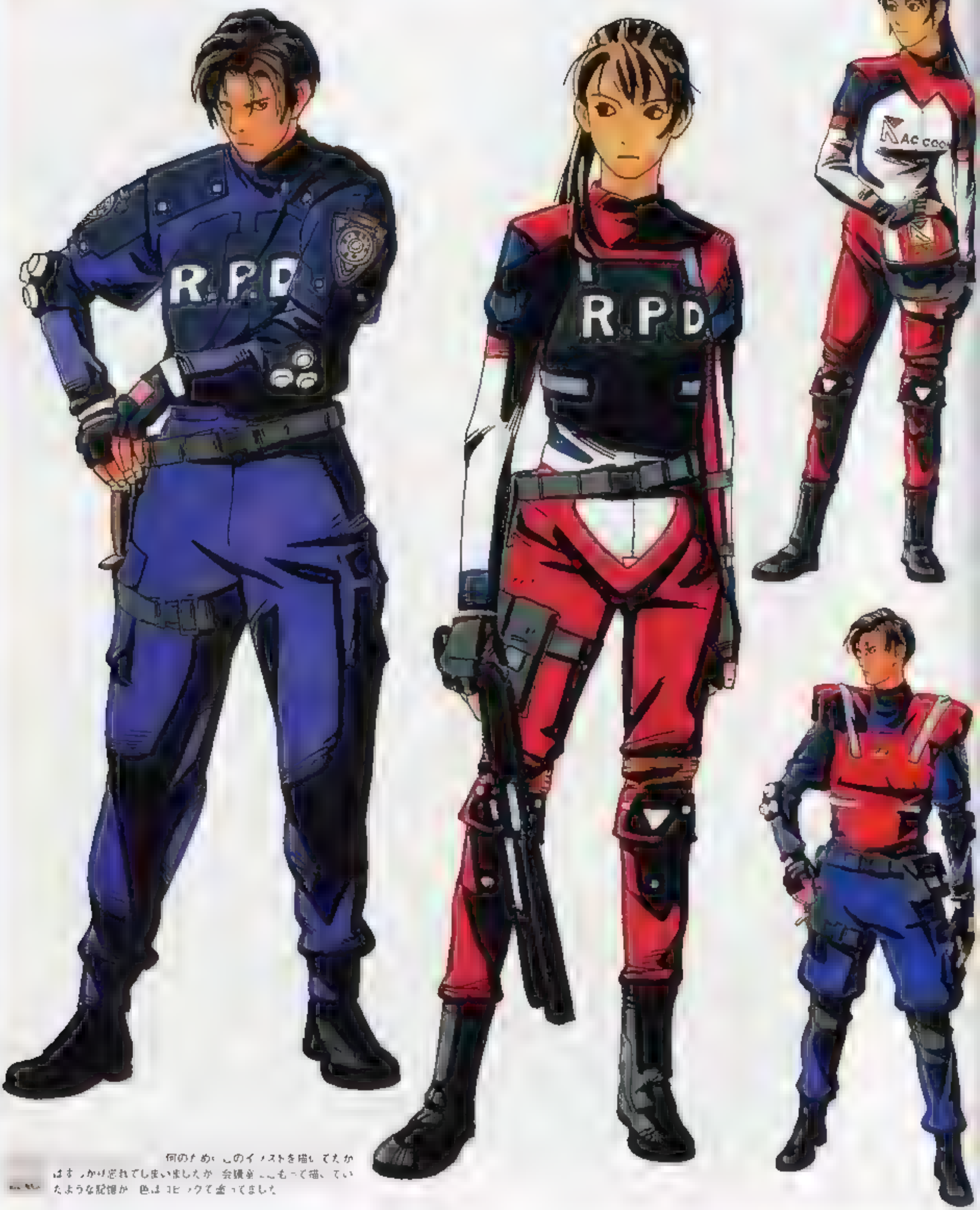

RACCOO
ICE·DEP



[illegible] | A4 | コピー紙 コピック

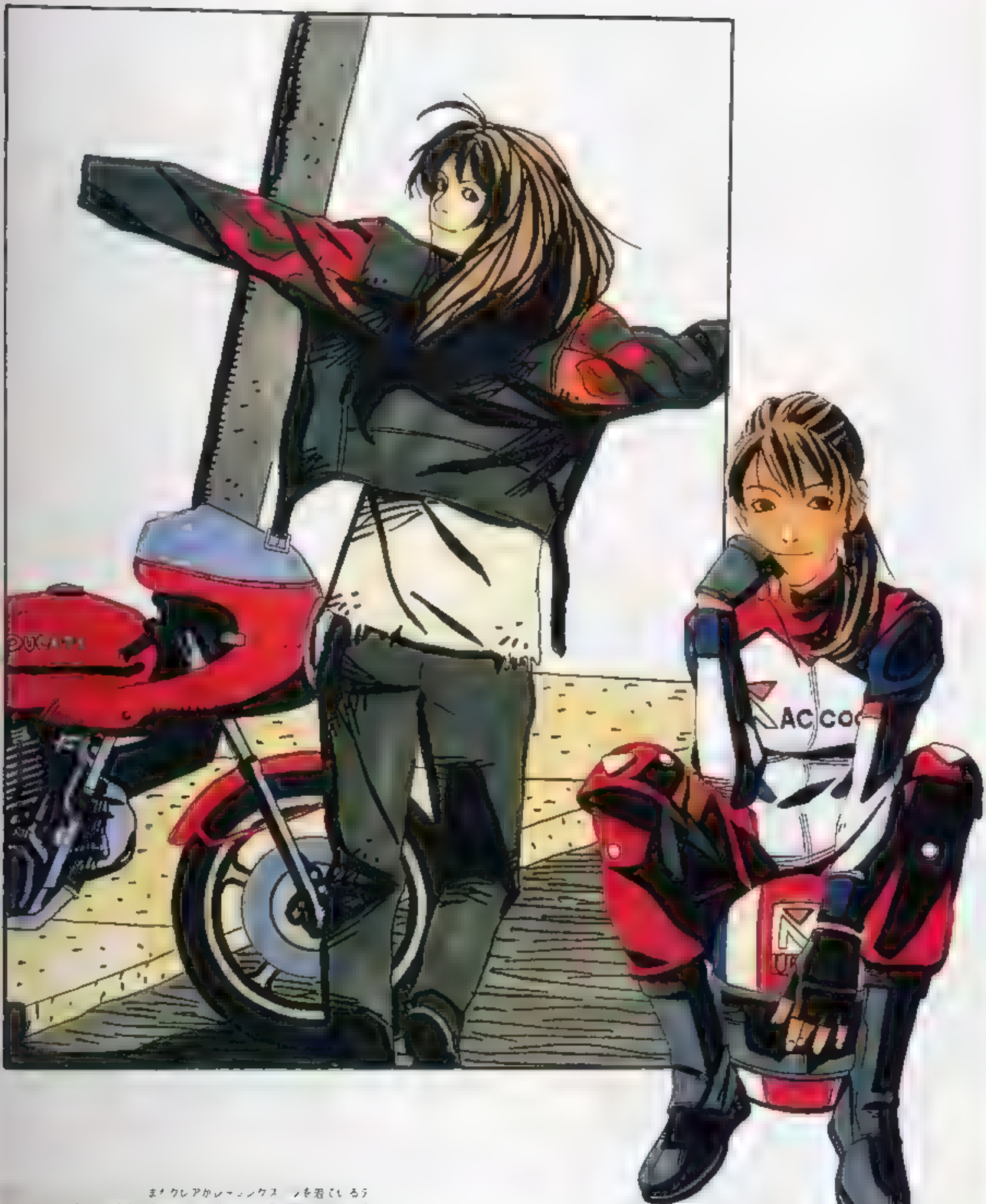
レオンは僕のなかではイタリア系移民のアメリカ人で飼っている犬はブラッドハウンドという設定でした。下のイラストの人物の顔が変ですね。描き直したいです

サイズ　A4　　コピー紙　コピック

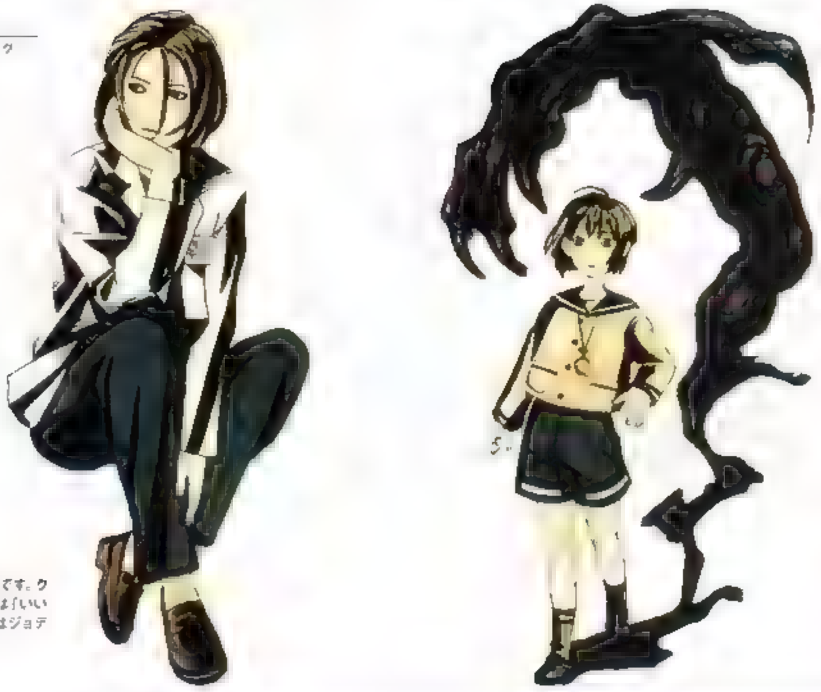

R.P.D
R.P.D
RACCOON

何のためにこのイラストを描いてたかはすっかり忘れてしまいましたが、会議室でこっそり描いていたような記憶が。色はコピックで塗ってました。

A4 [illegible] 紙 [illegible]


DUCATI
AC CO

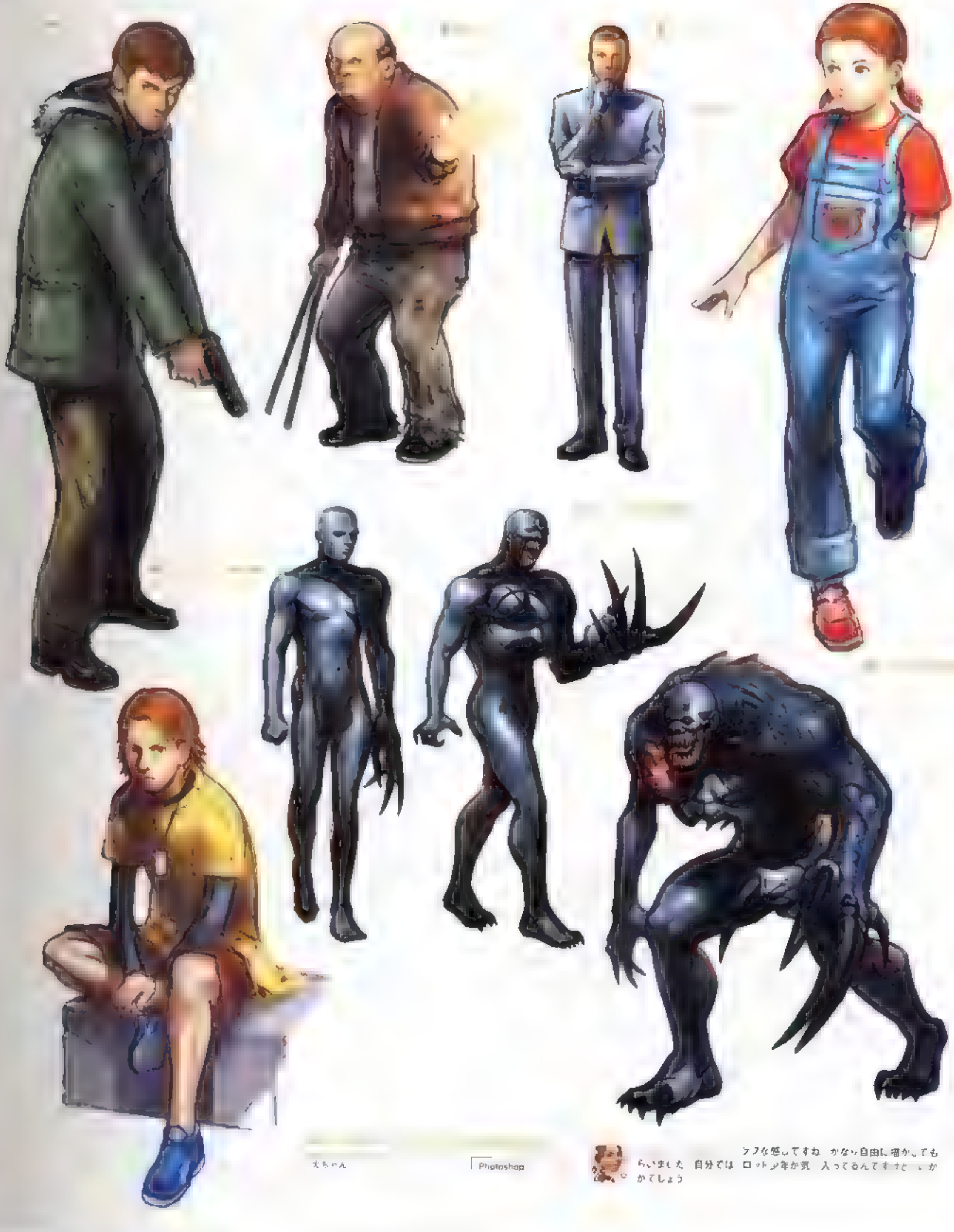
まずクレアがレーシングス ツを着ているラ
イ なときなものですね や 情か 個人的 は もっの
ほうが好みでした



[illegible]イナ ゲート2 イラスト

オオイシ	A4	コピー紙・コピック

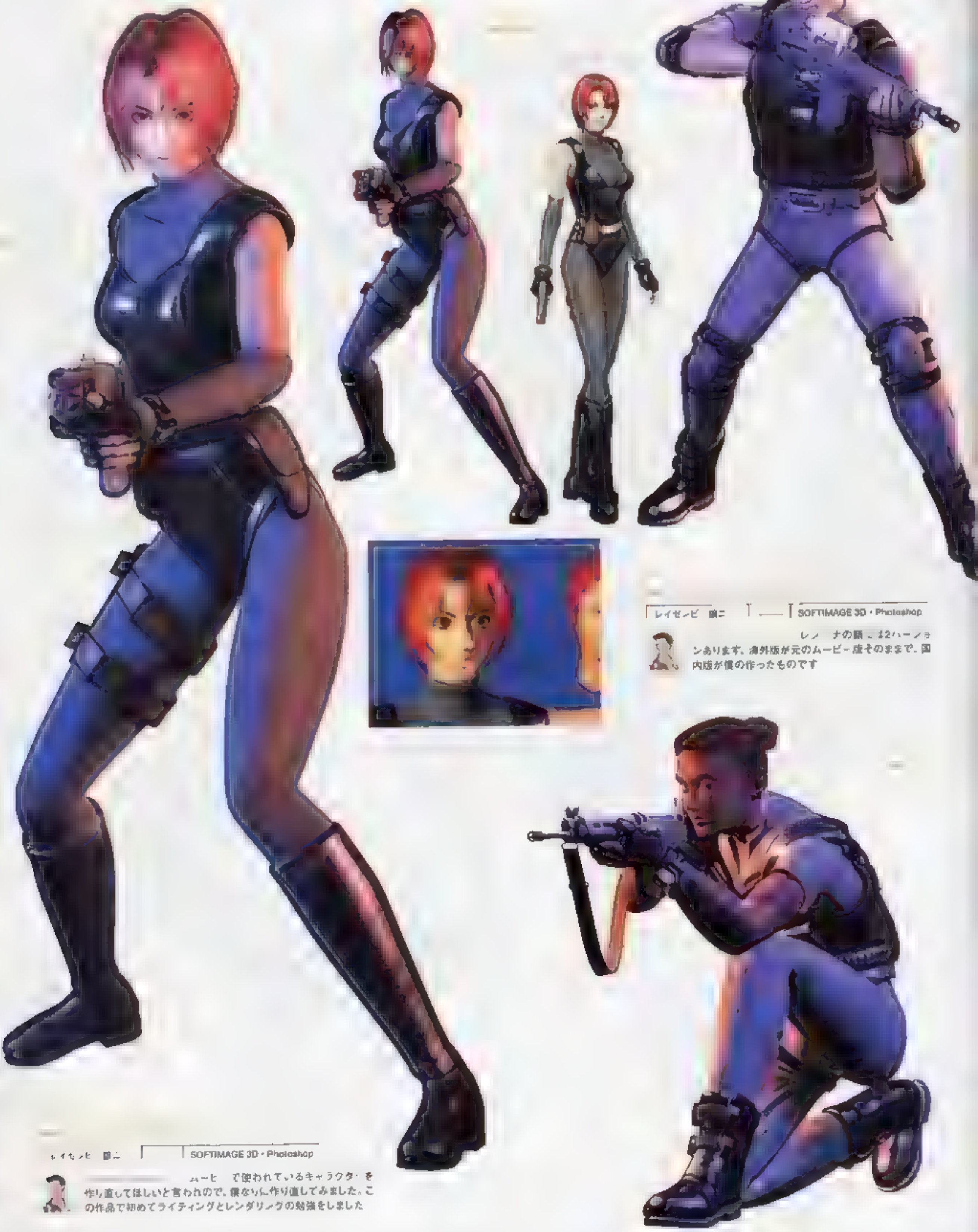
上のものは人物対比表です。クレアはまだエルザという名前で、ウィリアムは「いい人」という設定の頃のものですね。アネットはジョディ・フォスターをモデルにして描いてました



大ちゃん

Photoshop

ラフな感じですね かなり自由に描かしてもらいました 自分では ロット少年が気に入ってるんですけど いかがでしょう

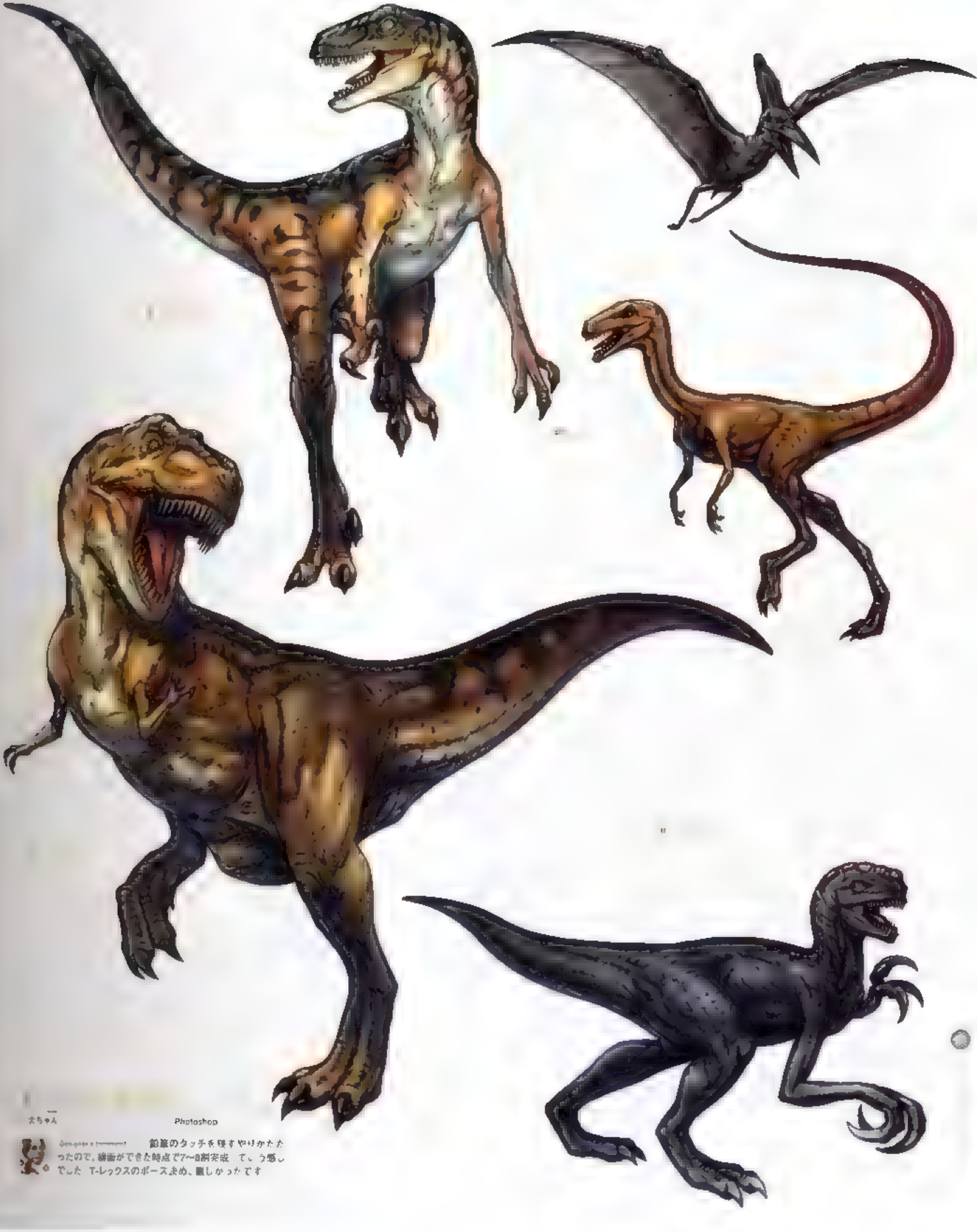


レイゼンビ　画二 | SOFTIMAGE 3D・Photoshop

レジーナの顔は2バージョンあります。海外版が元のムービー版そのままで、国内版が僕の作ったものです

レイゼンビ　画二 | SOFTIMAGE 3D・Photoshop

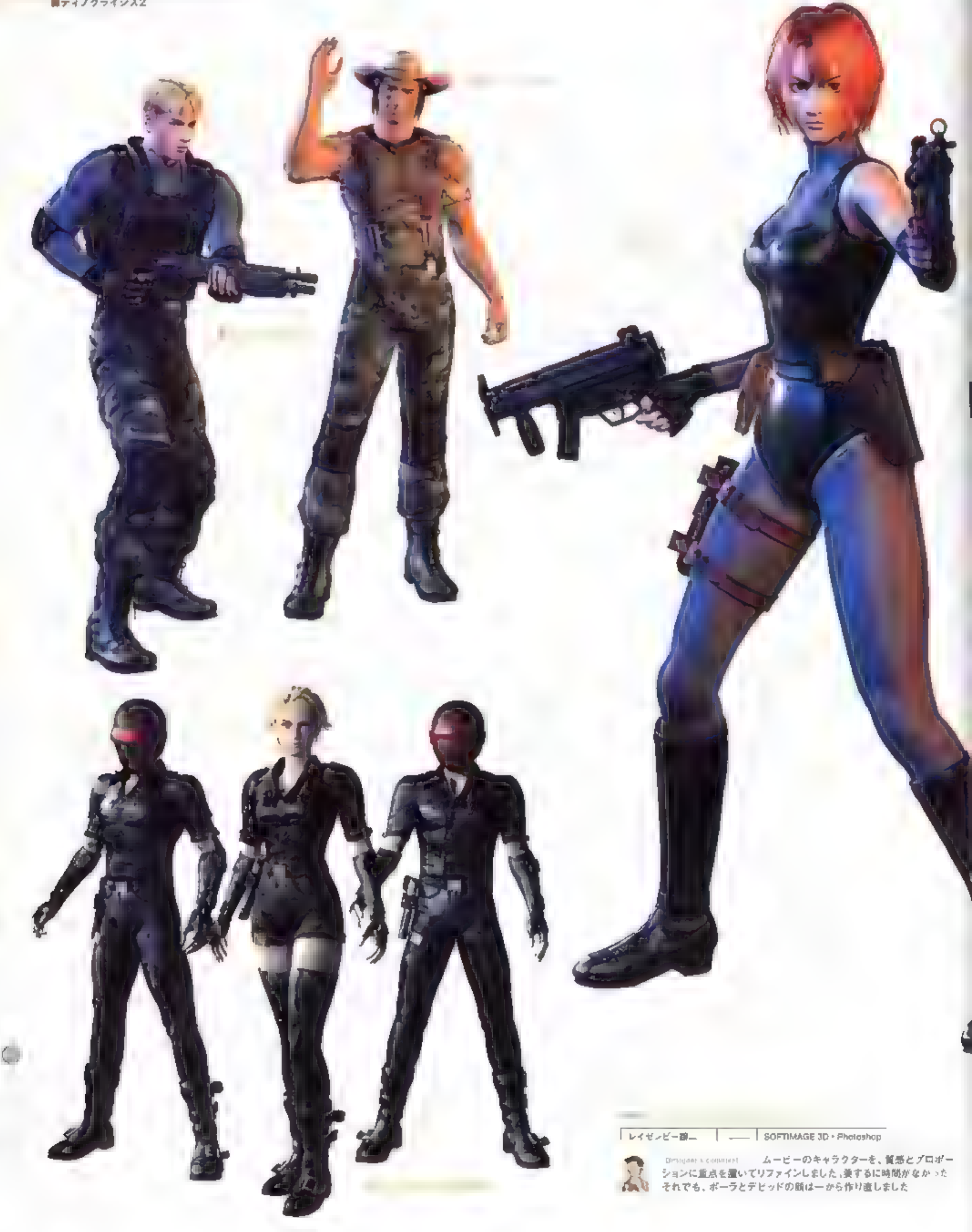
[illegible]ムービーで使われているキャラクターを作り直してほしいと言われので、僕なりに作り直してみました。この作品で初めてライティングとレンダリングの勉強をしました



大ちゃん

Photoshop

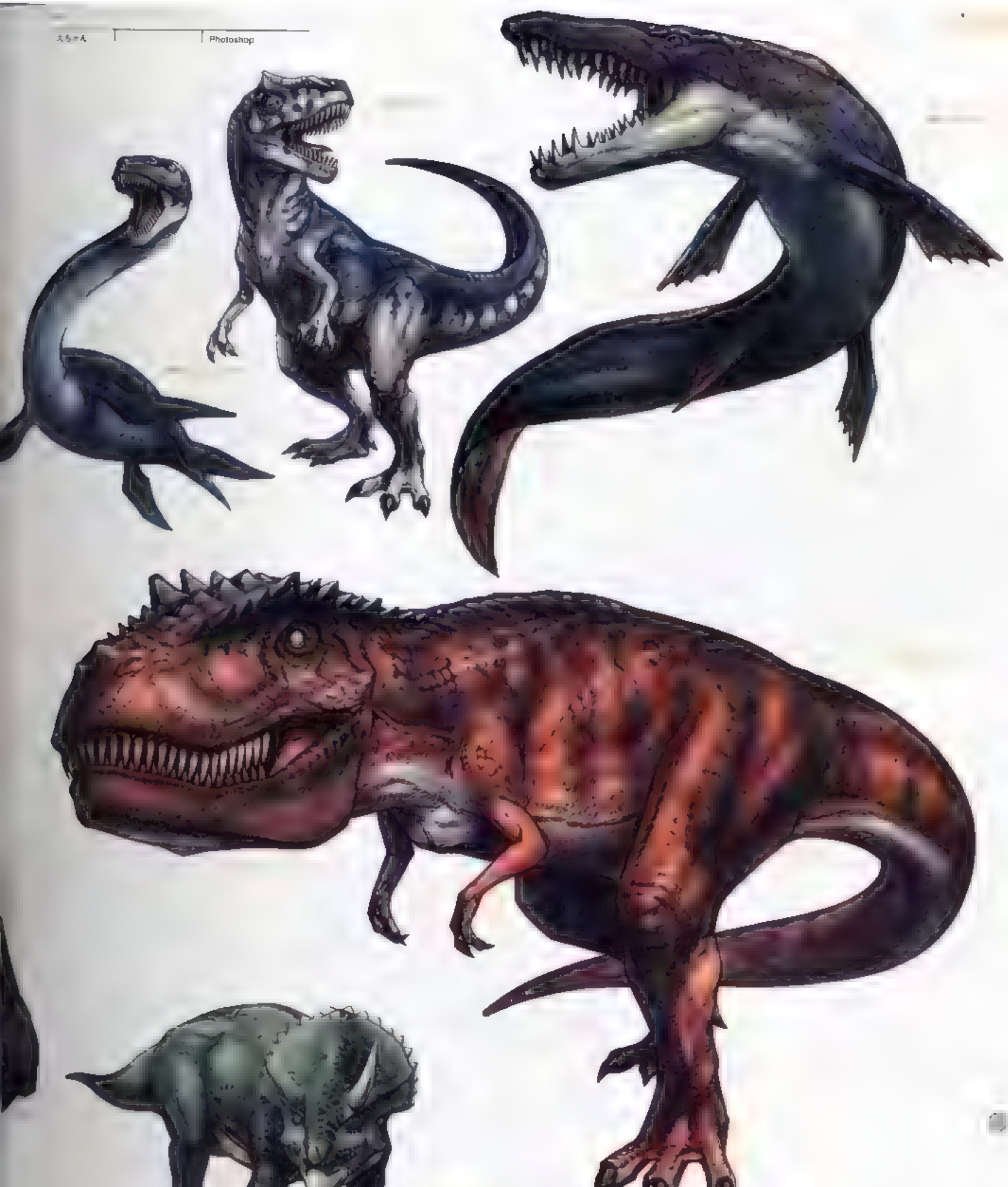
One-point comment! 鉛筆のタッチを残すやりかただったので，線画ができた時点で7~8割完成 ていう感じでした T-レックスのポーズきめ、難しかったです



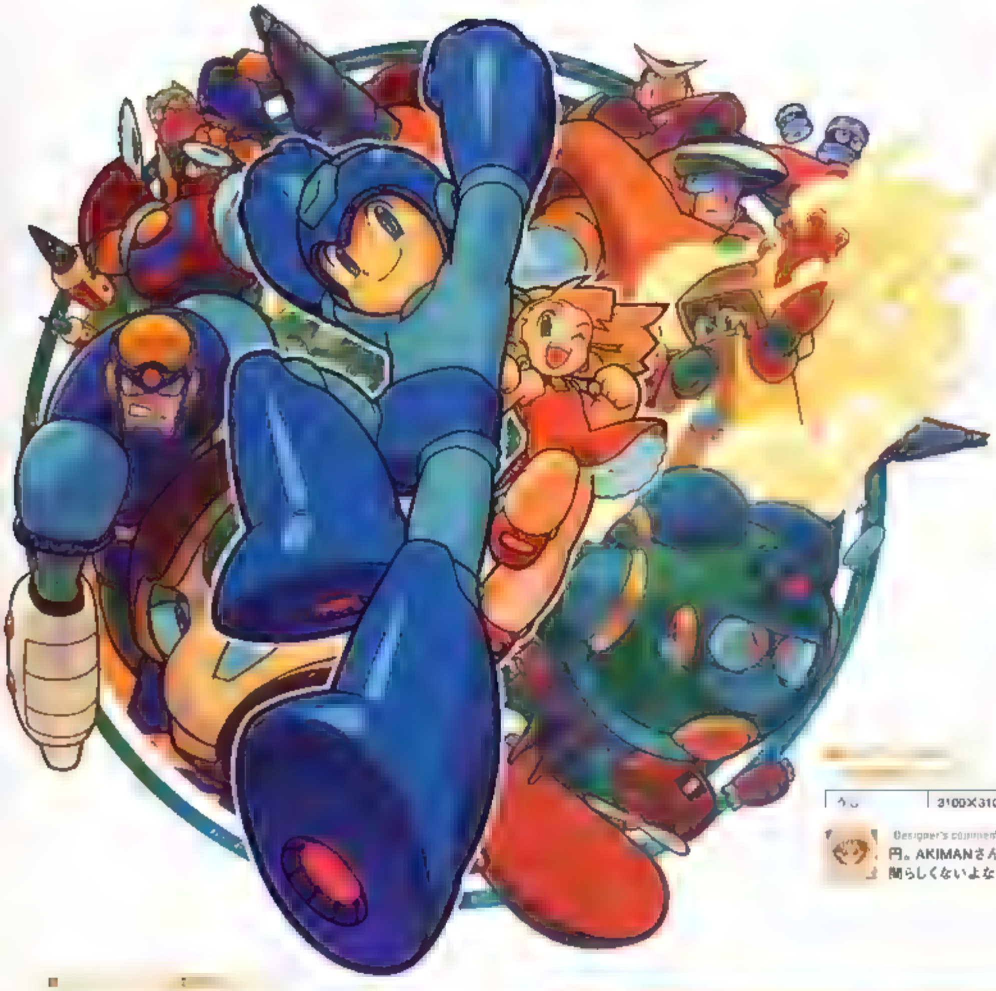
レイゼンビー醇一	――	SOFTIMAGE 3D・Photoshop

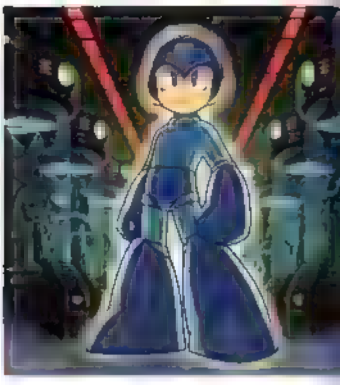
Designer's comment　ムービーのキャラクターを、質感とプロポーションに重点を置いてリファインしました。要するに時間がなかった それでも、ポーラとデビッドの顔は一から作り直しました

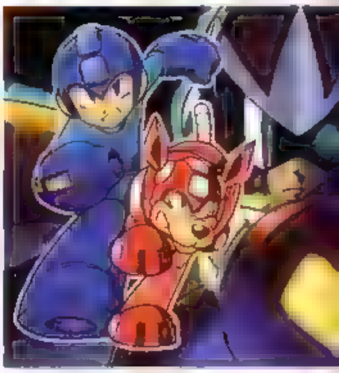
大ちゃん | Photoshop



Designer's comment 「ディノ2」の恐竜ですけども、個性の強いものが多かったので、描くのが楽しかったです。でも 大型恐竜には相変わらず苦労しました。





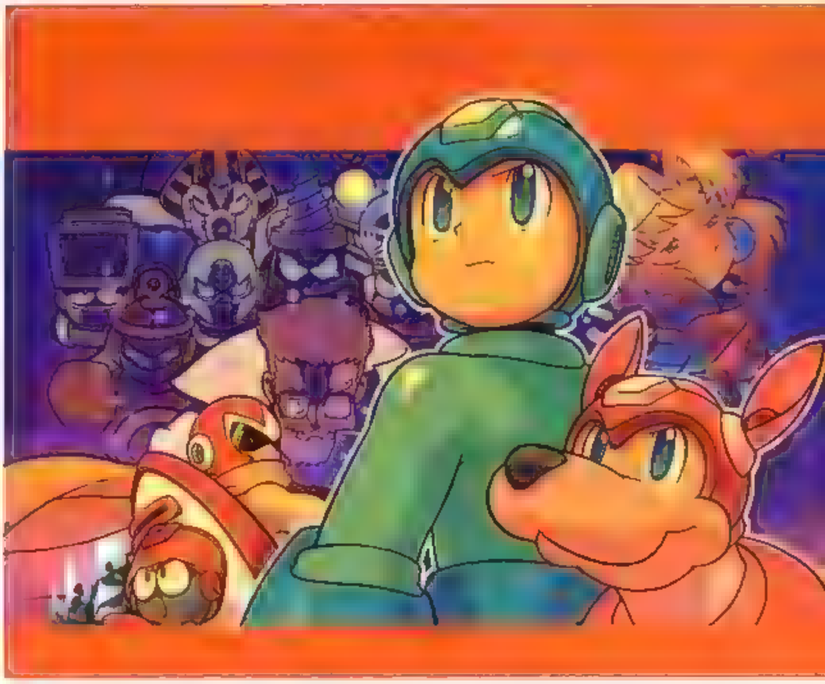


うし | 3100×3100pixel | Photoshop

Designer's comment　この仕事をしていた頃の給料日の朝、残金16円。AKIMANさんに「男らしいね」と言われました。男らしくても人間らしくないよなぁ、と最近気づきました。

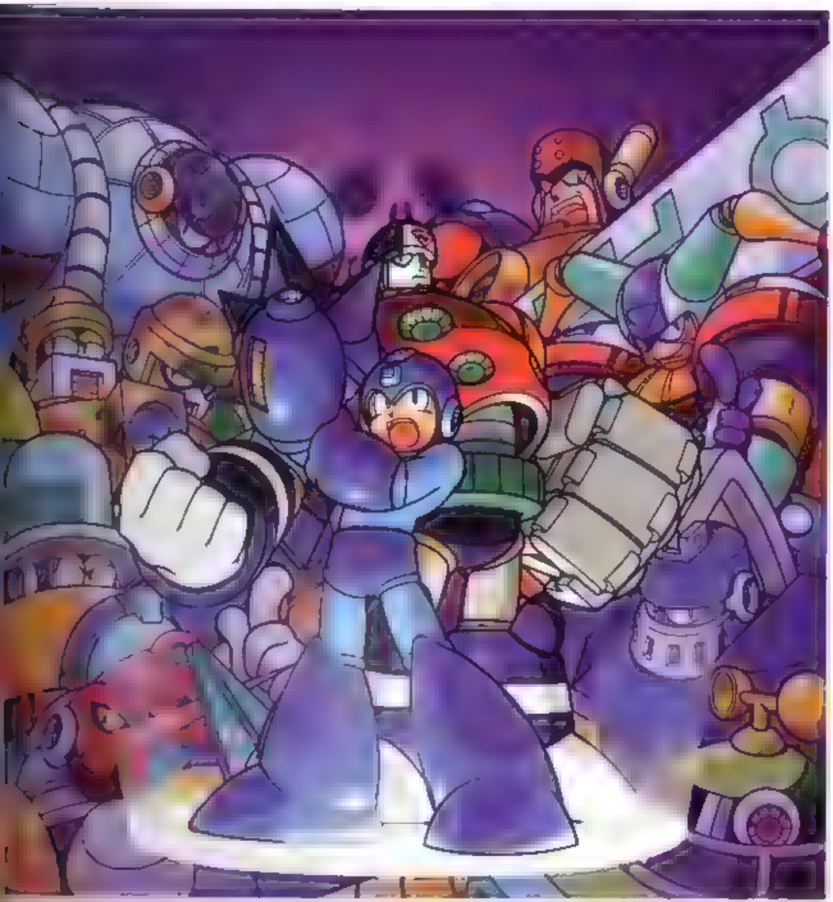
ヒデキ | 3100×2935pixel | Photoshop

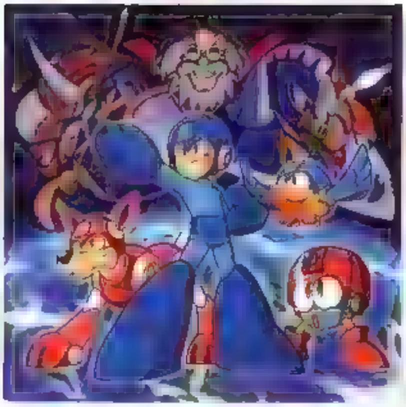
制作期間およそ2週間。好きに描いていいとのことなので自由にやらせていただいた。うし氏との共同作業で彼のロック賛賞には驚かされた

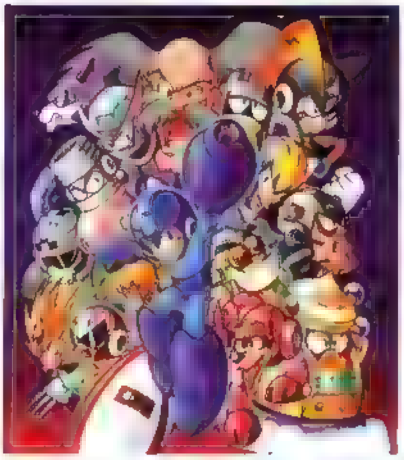


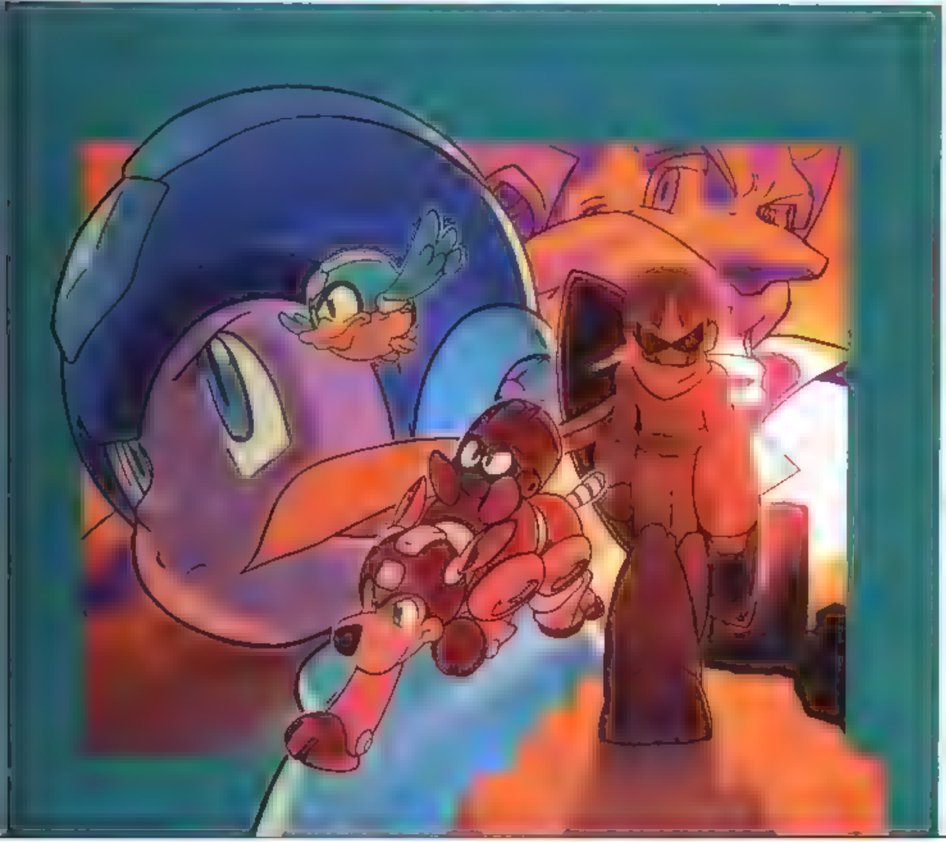
ヒデキ | 3100×2935pixel | Photoshop

制作期間は大きな声では言えないが3日ほど　ラフをそのまま取り込んでMacで線を入れた記憶がある。もちろんタイプマンの首は見切れるので描きませんでした









ヒデキ	3066×3202pixel	Photoshop

これはMac導入以前の作品。おっきな機械で絵描いてた気がします 冷却ファンの音が凄ましくって大変でした

うし	3100×3100pixel	Photoshop

復刻版もこれで終わりってことで 思いっきり昔っぽく あとはメット ルがいれば 。でもロックマンが小さくなるのは嫌なのでした。ちっ 正方形め

うし 代理	2481×3378pixel	Photoshop

これは某プロデューサーさんの絵です。これが好きで会社に入ったり でもまさか僕があとを継ぐことになるとは思ってもみなかった! ちょっと思ってた。

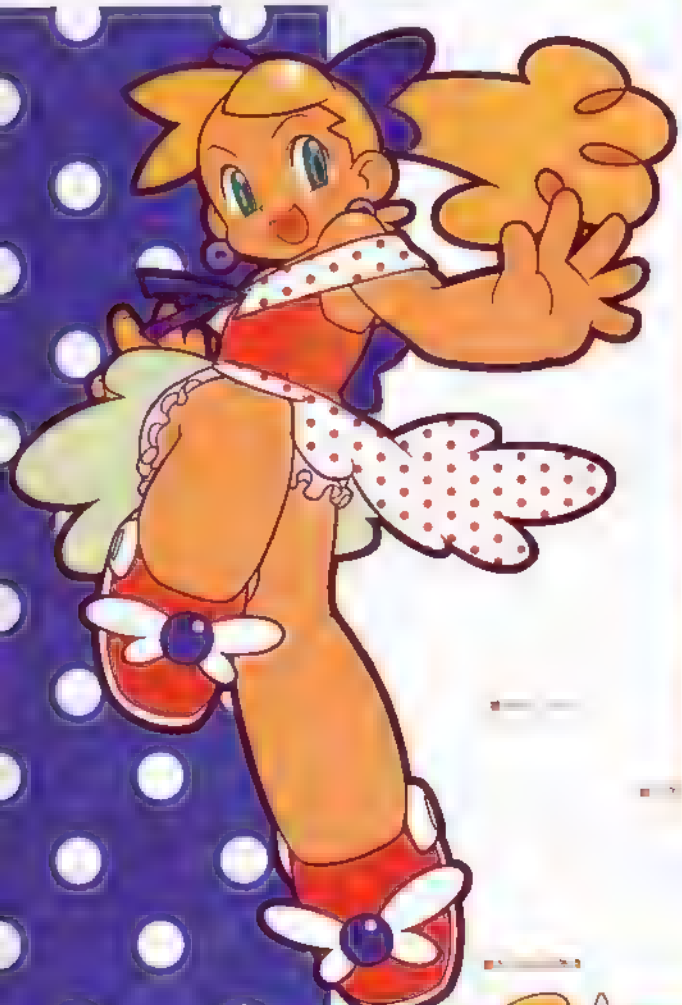
ヒデキ	3540×3203pixel	Photoshop

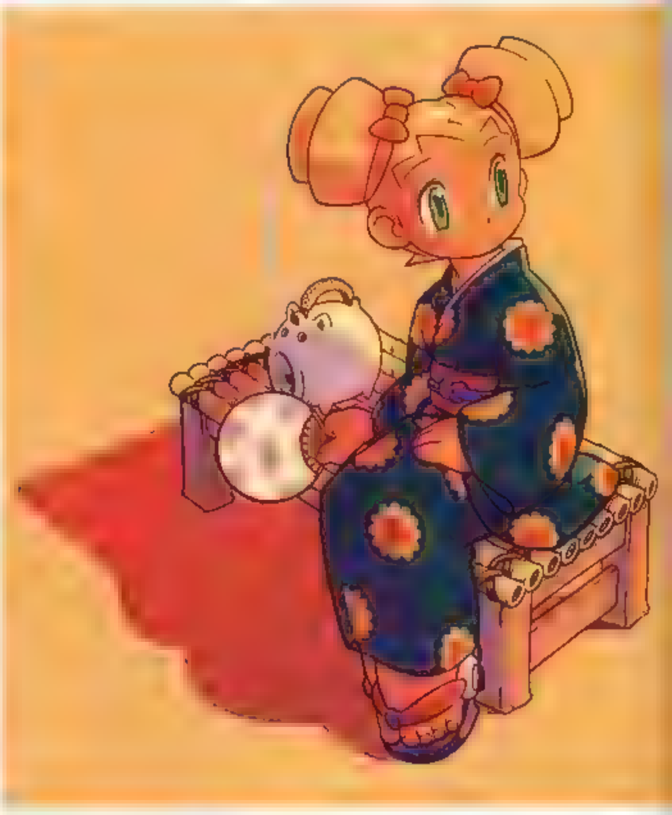
制作期間約1週間「ロックマンDASH2」の絵コンテの合間に描いてました この頃後ろの机にシルバニアファミリーを置いて 仕事中に和んでました。

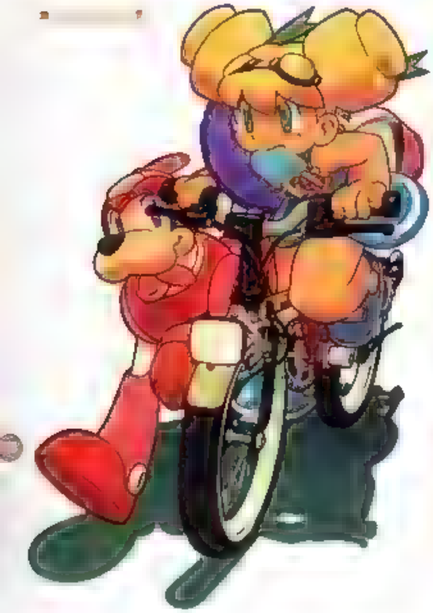
2

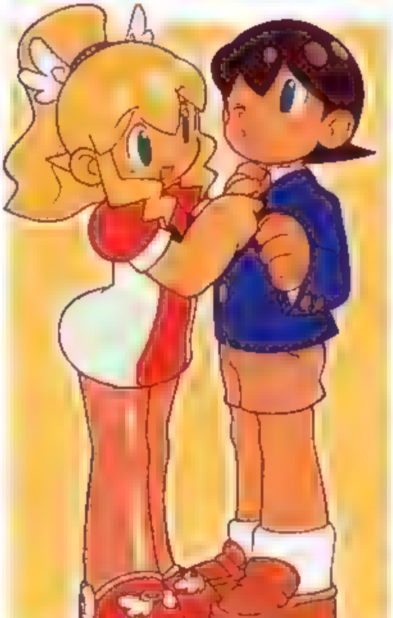
1

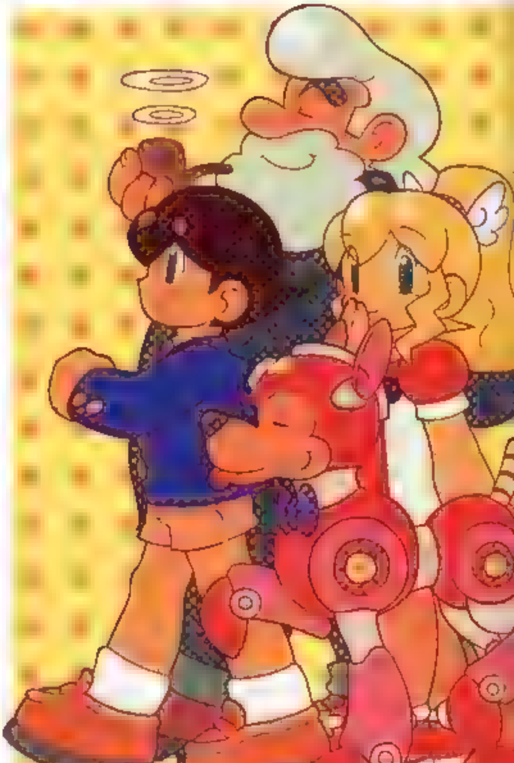
1







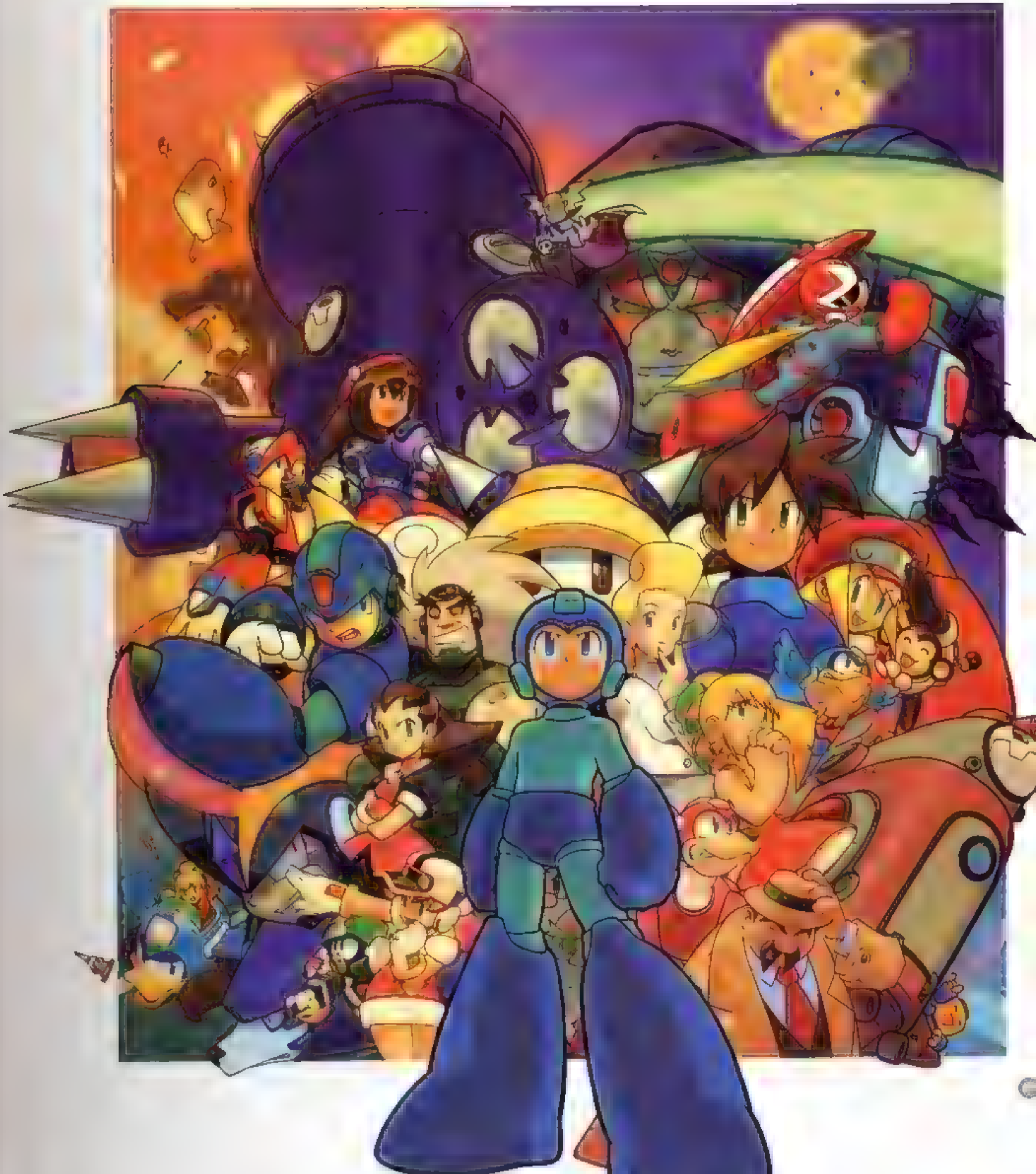




ヒデキ	—	Photoshop

企画の人に言われて描きました。1週間で5枚ペースで最後はやっぱり端折ってしまいました。ブロンプトン（折畳み自転車）はいま欲しい物のひとつであります。

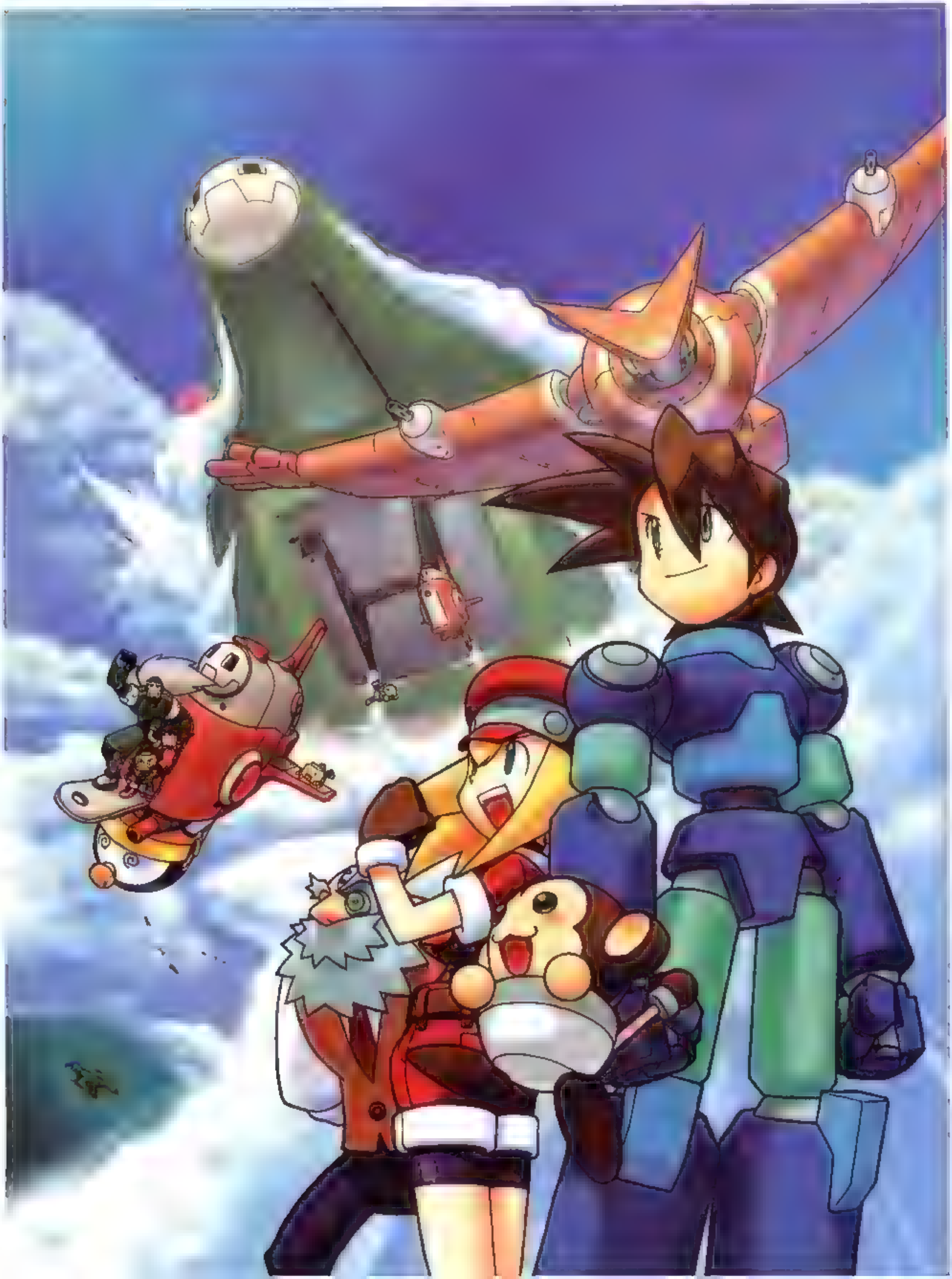
ヒッキ | 6373×6560pixel | Photoshop

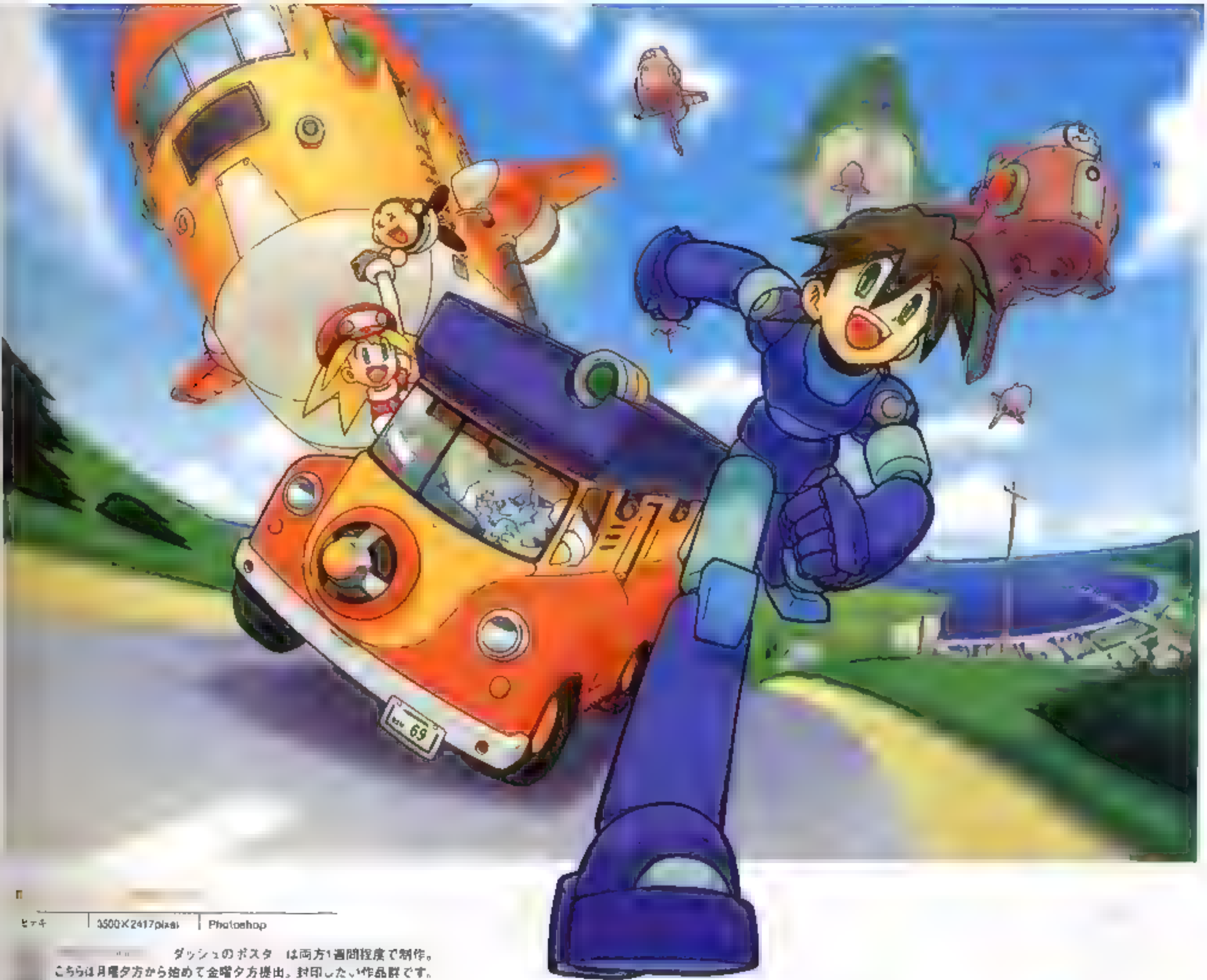


制作期間1ヵ月　レイヤーが軽く60枚を超え セーブに20分もかかる始末　ロックの顔が意地悪だとAKIMANおやびんに言われました

ヒデキ　3000×4125pixel　Photoshop5.0

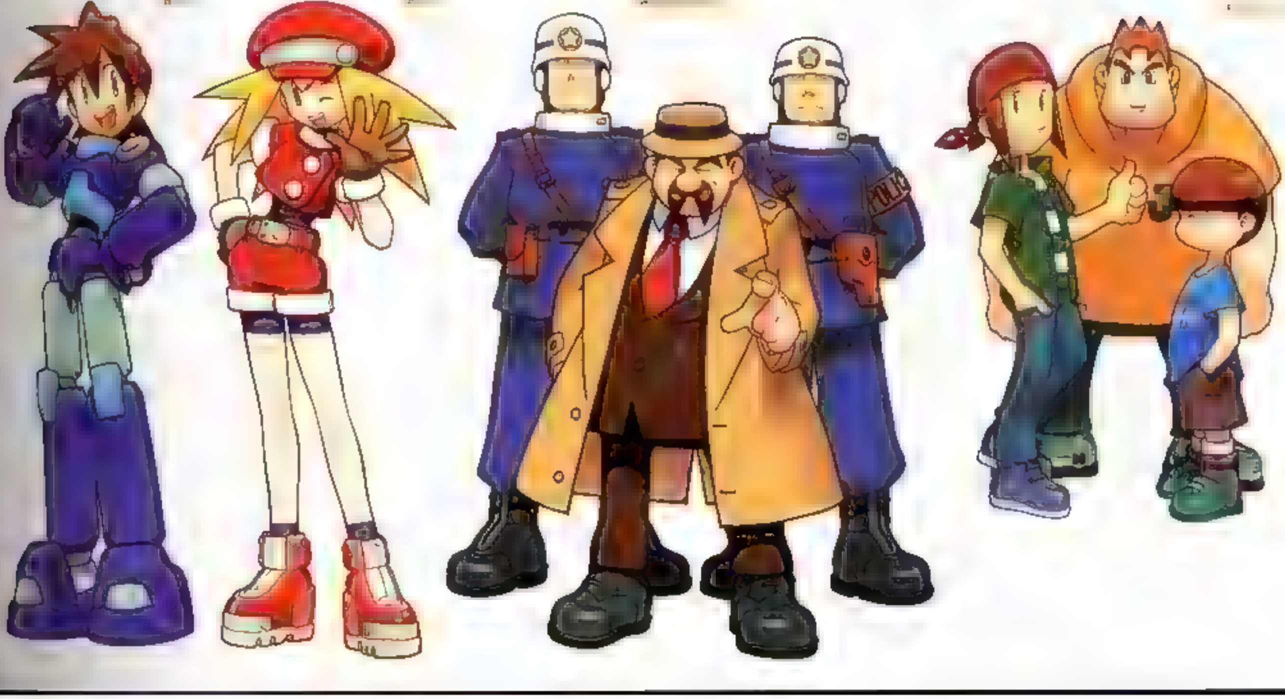
この頃は ロックマンDASH のキャラデザイナーと険悪なムードのなか絵を描いてたような 時[illegible]はない わ絵ノラは近つかんわで もうさんさんでした



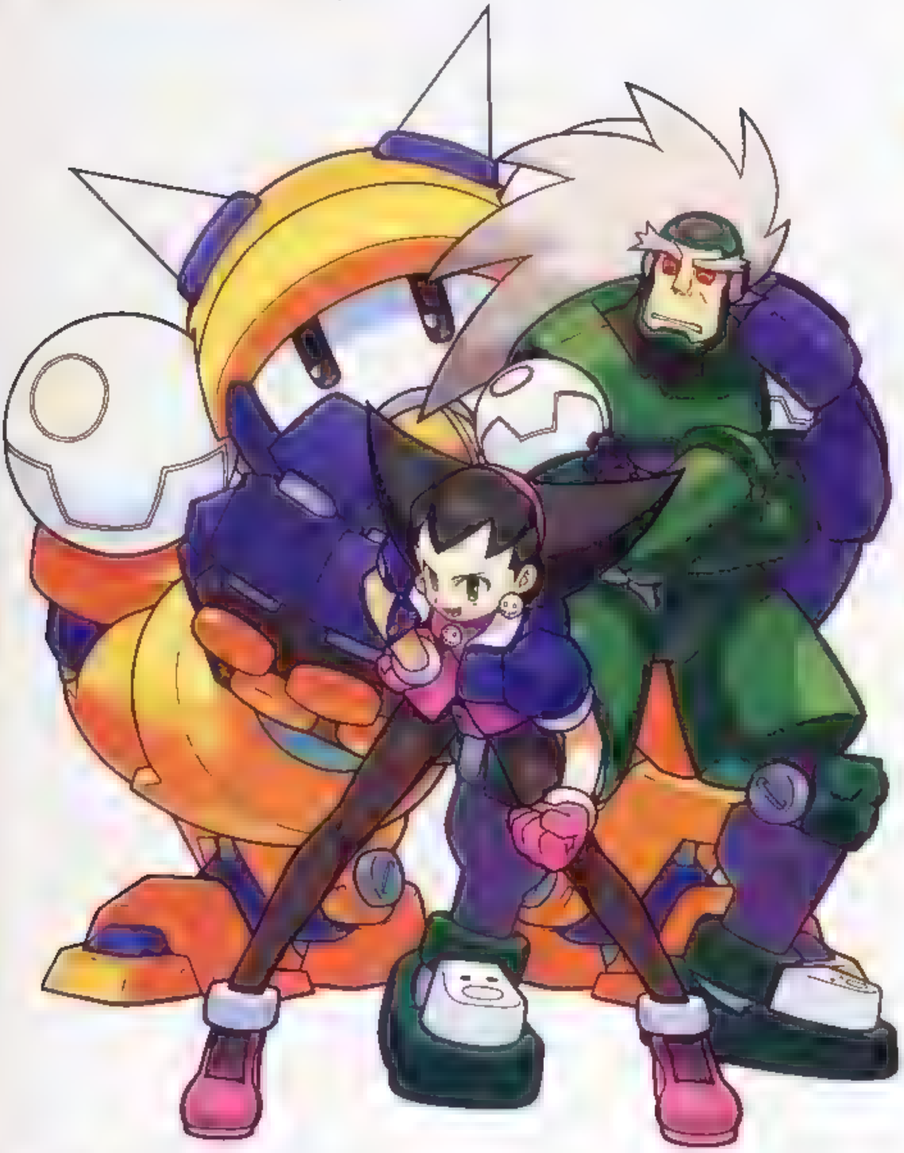


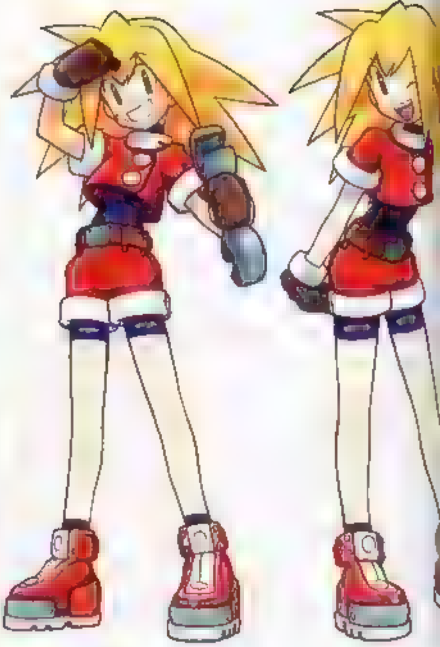
ヒナキ | 3500×2417pixel | Photoshop

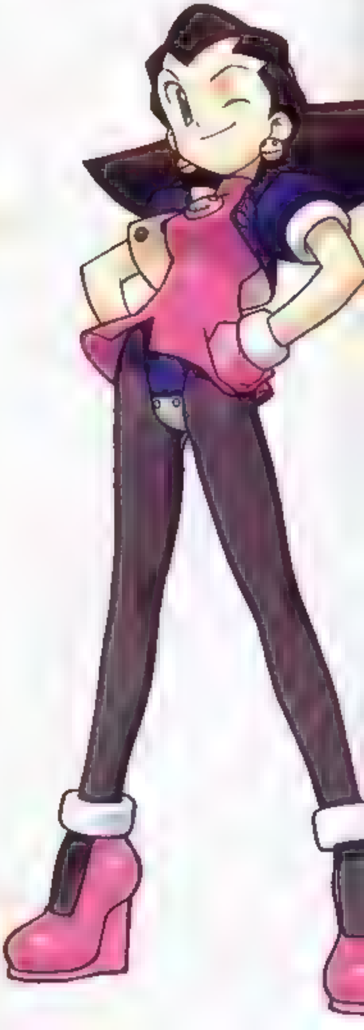
ダッシュのポスター は両方1週間程度で制作。こちらは月曜夕方から始めて金曜夕方提出。封印したい作品群です。



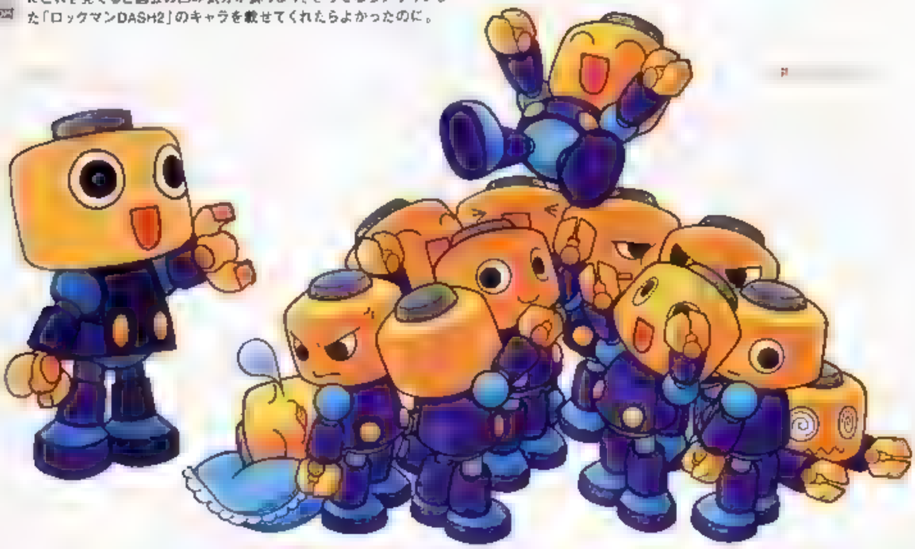
ヒナキ | | Photoshop

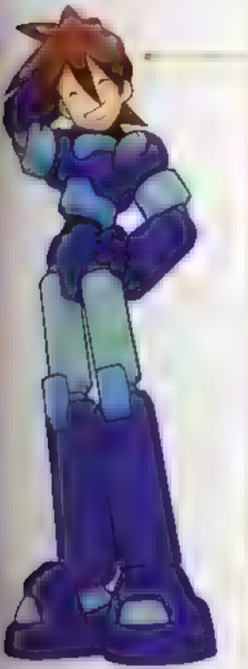


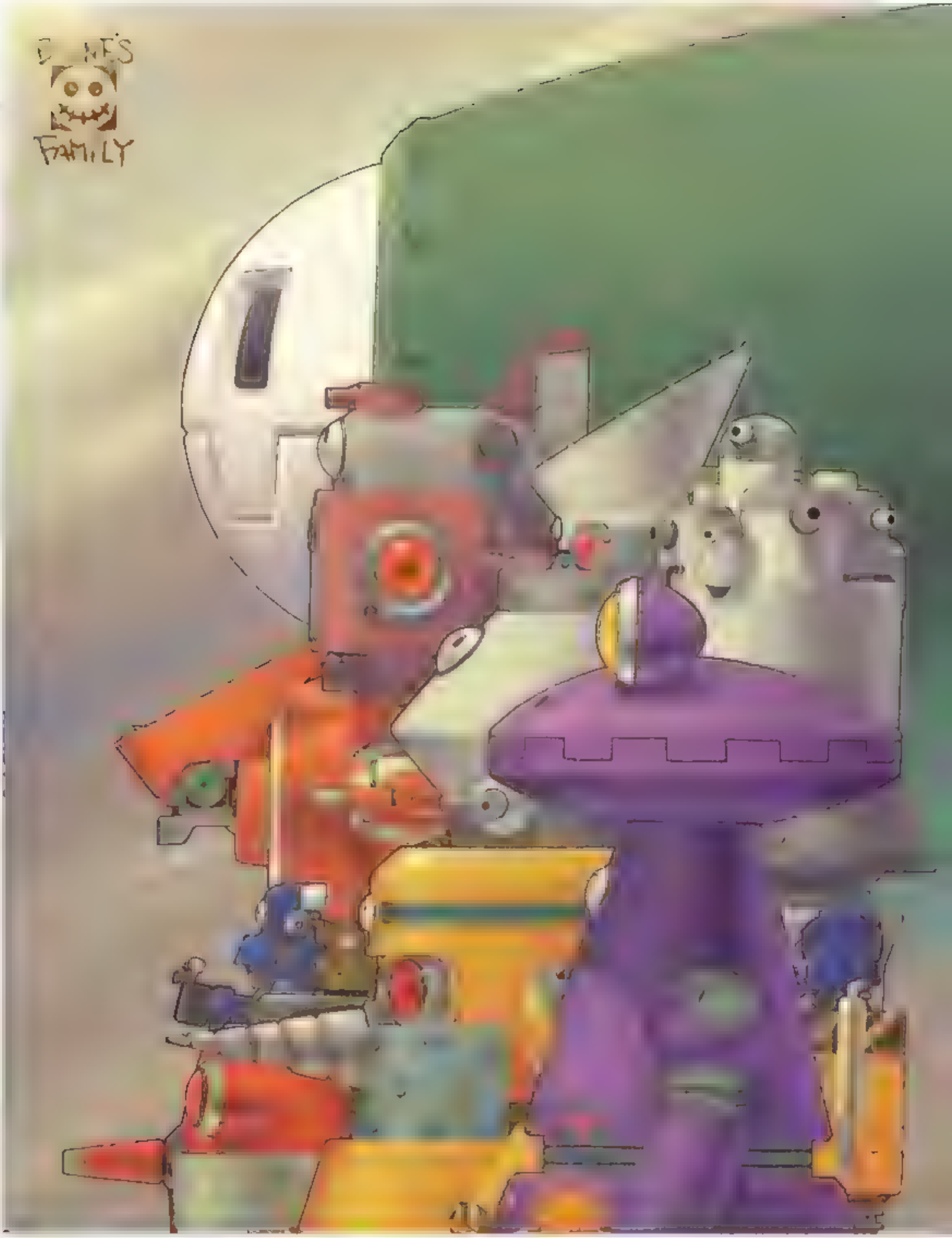


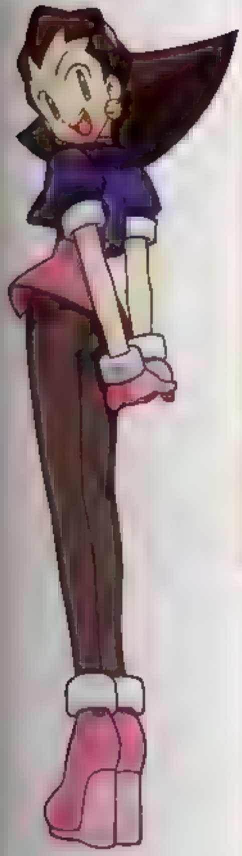


[illegible] う〜わ〜、こりゃまた見たくない作品。いまだにこれを見てると過去の凹み気分が蘇ります。どうせならデザインした「ロックマンDASH2」のキャラを載せてくれたらよかったのに。






BONE'S
FAMILY



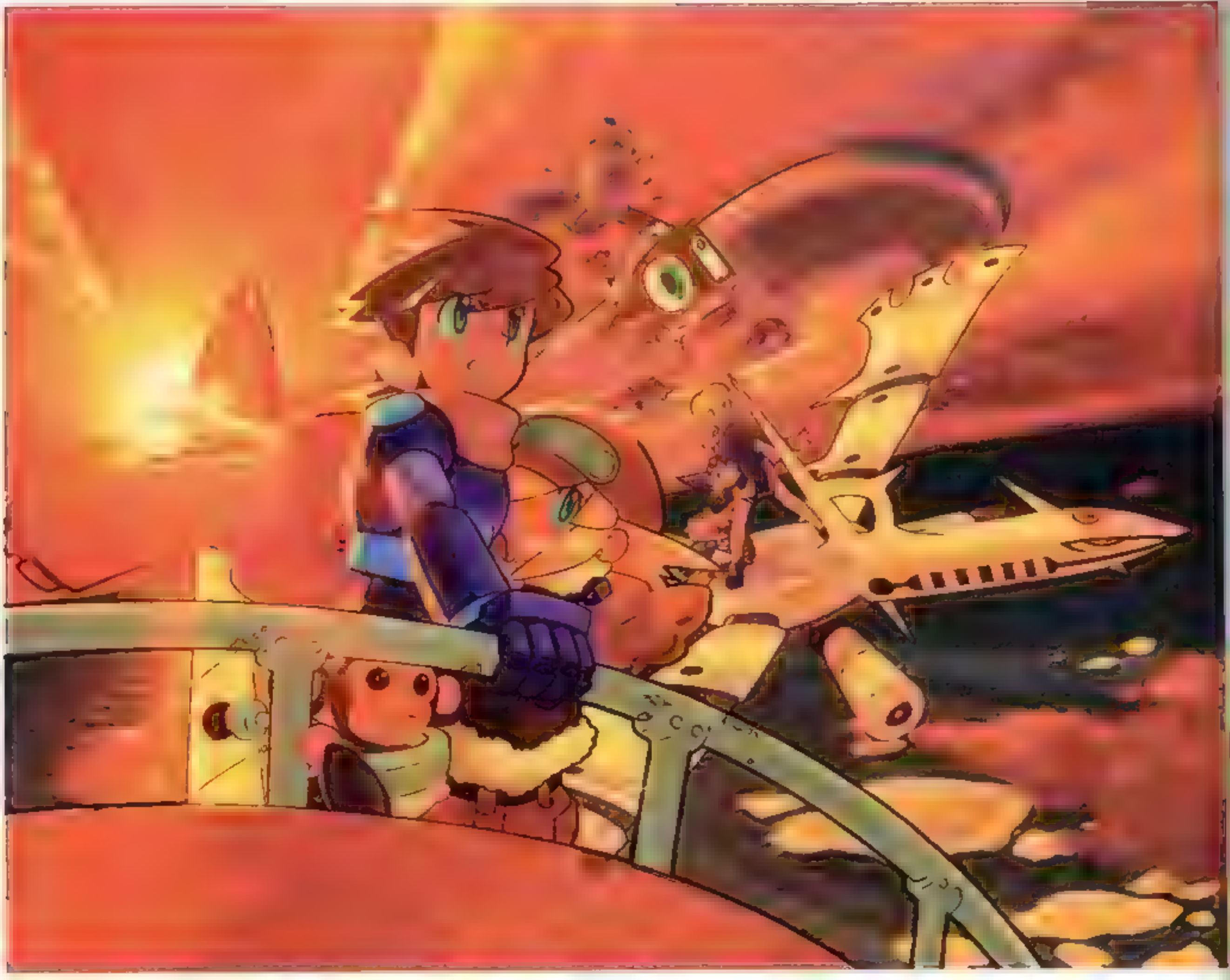
BONE'S
FAMILY

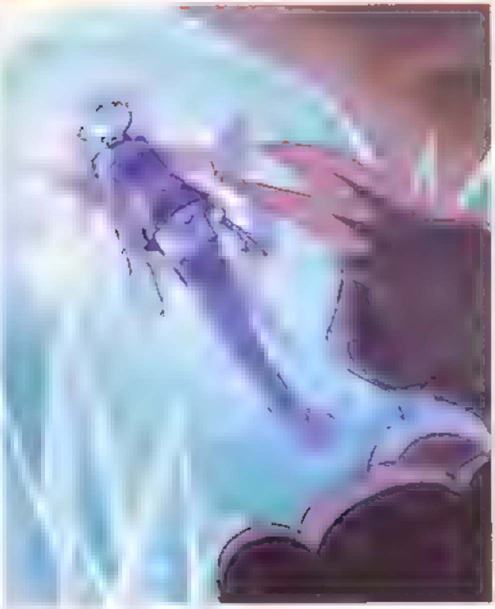
■ ロックマンDASH メインイメージイラスト

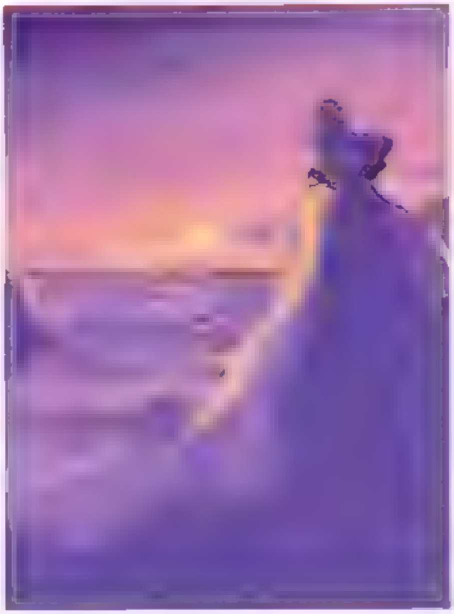
ヒデキ | 3000×4000pixel | Photoshop

[illegible] 個人的にメカの比率が見たくてねー。コソコソ描いてた記憶が[illegible]。それなりにおもしろかったな。

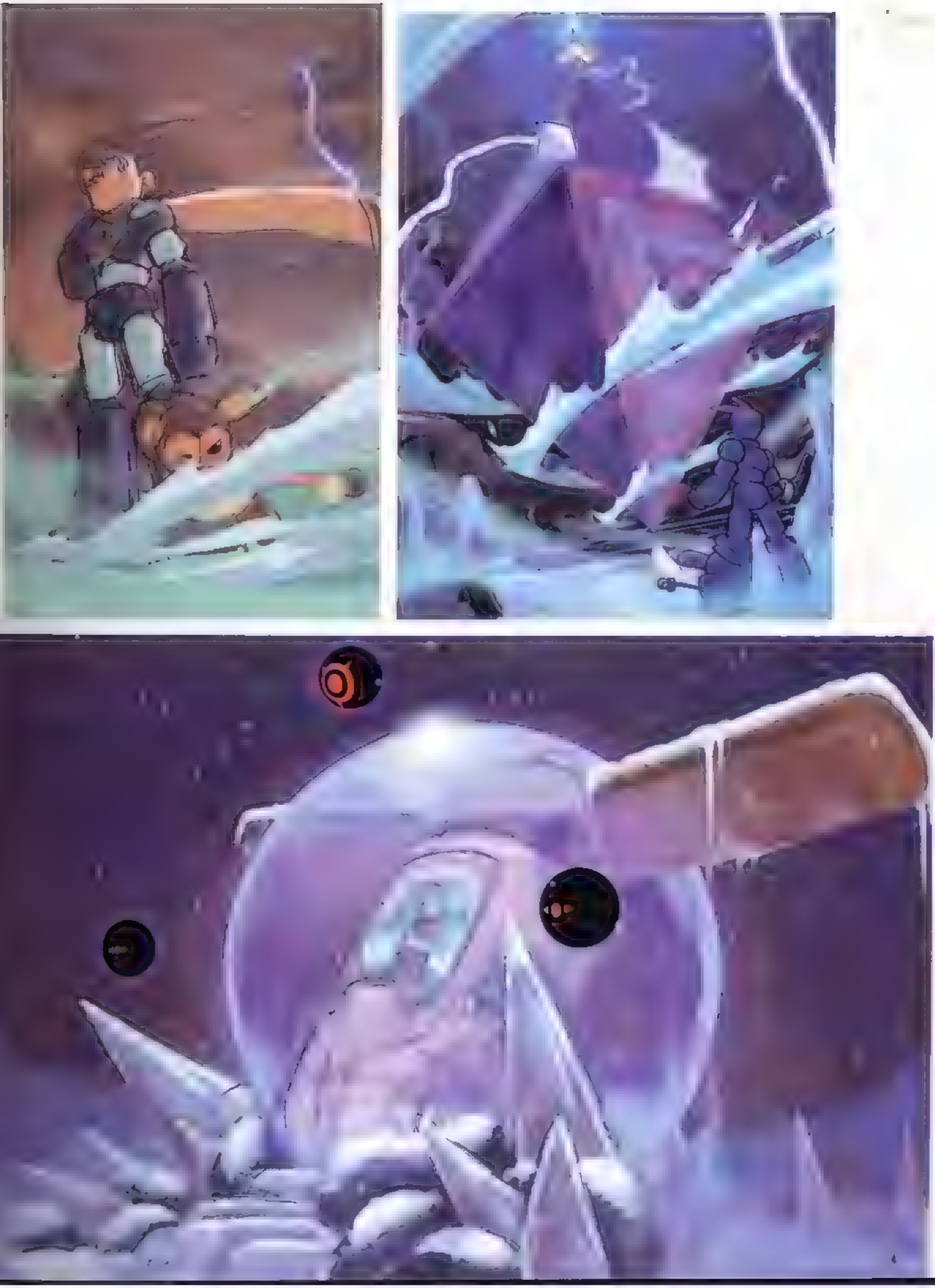
ヒデキ | 4827X3683pixel | Photoshop



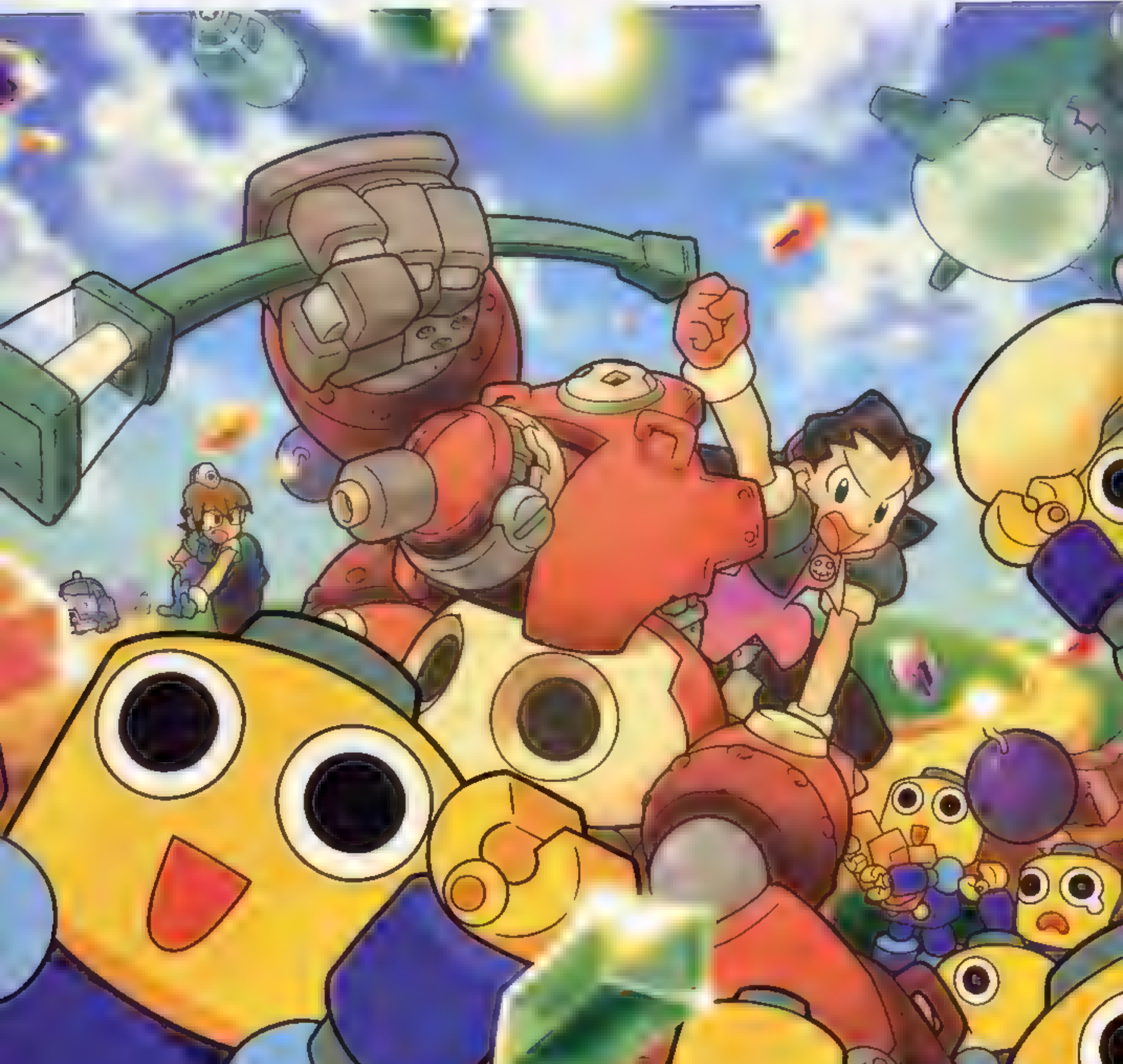




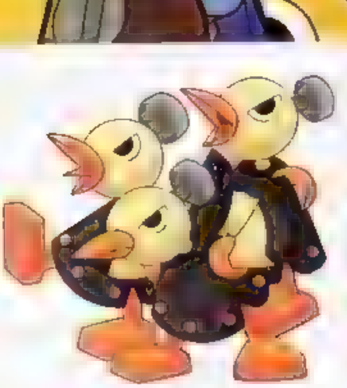
制作期間12日ぐらい。
最初はパッケージの大きさで描いてましたが途中で急遽サイズを上下左右ともに広げました。端に行くほど色々ツライ絵です。



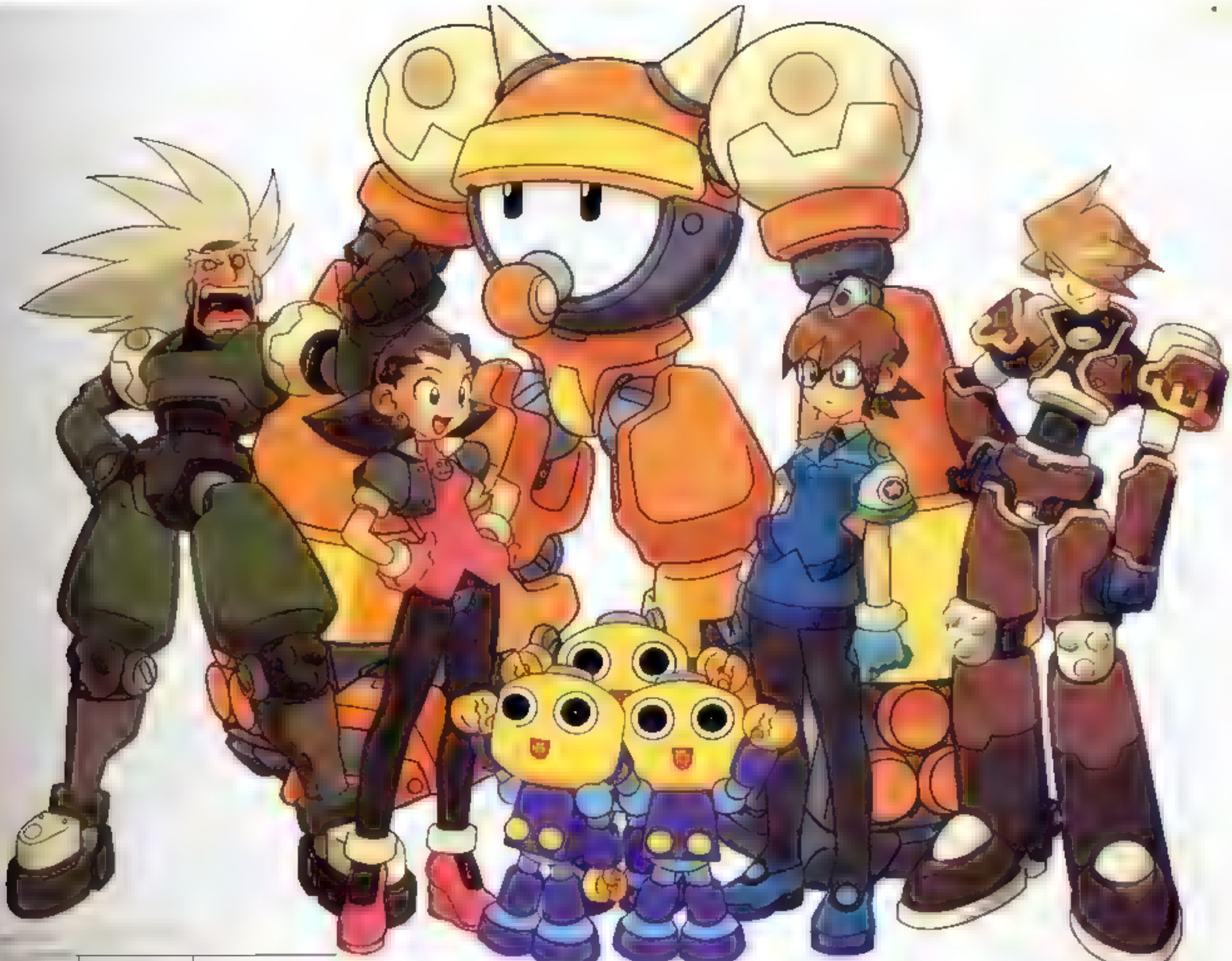
■トロンにコブン



前田稿	2653×2520pixel	Photoshop

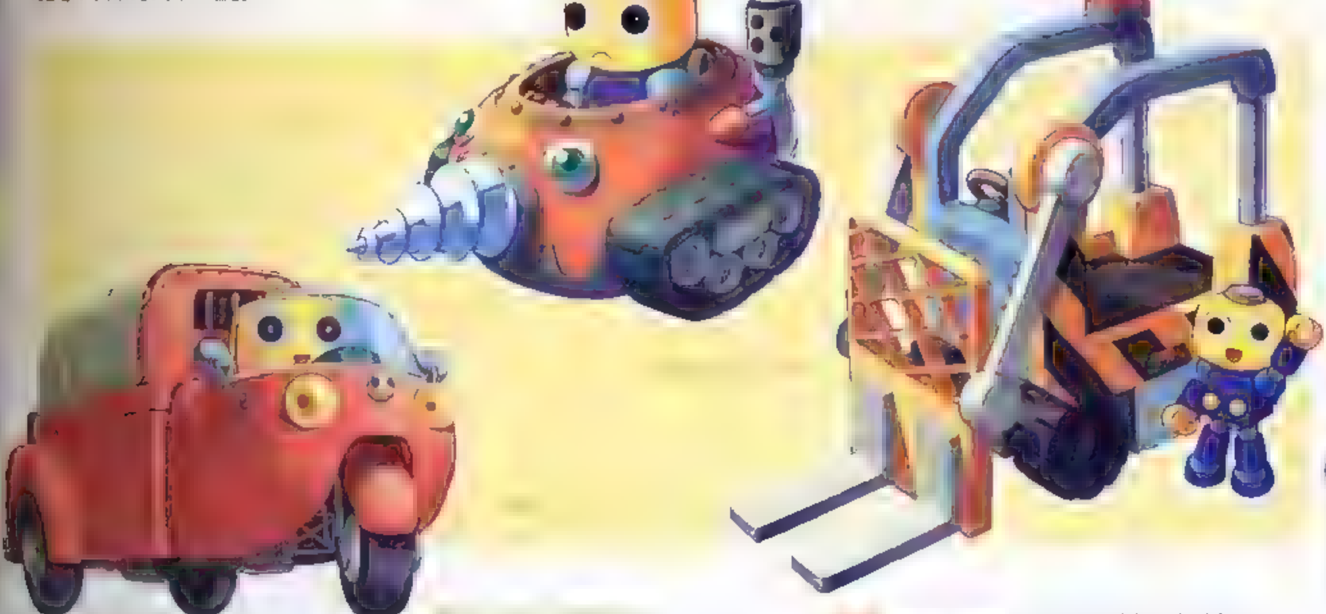


当初はデザイン的なものにしようという案もあったのですが、ゲームのイメージがダイレクトに伝わるような絵がいいというお達しでこんな感じになりました。



前田樹	3445×2500pixel	Photoshop

時間に追われてゲーム中のグラフィックを販促用に流用しました。新しい絵に描きおこしたかったのですがそういうわけにもいかず　無念。

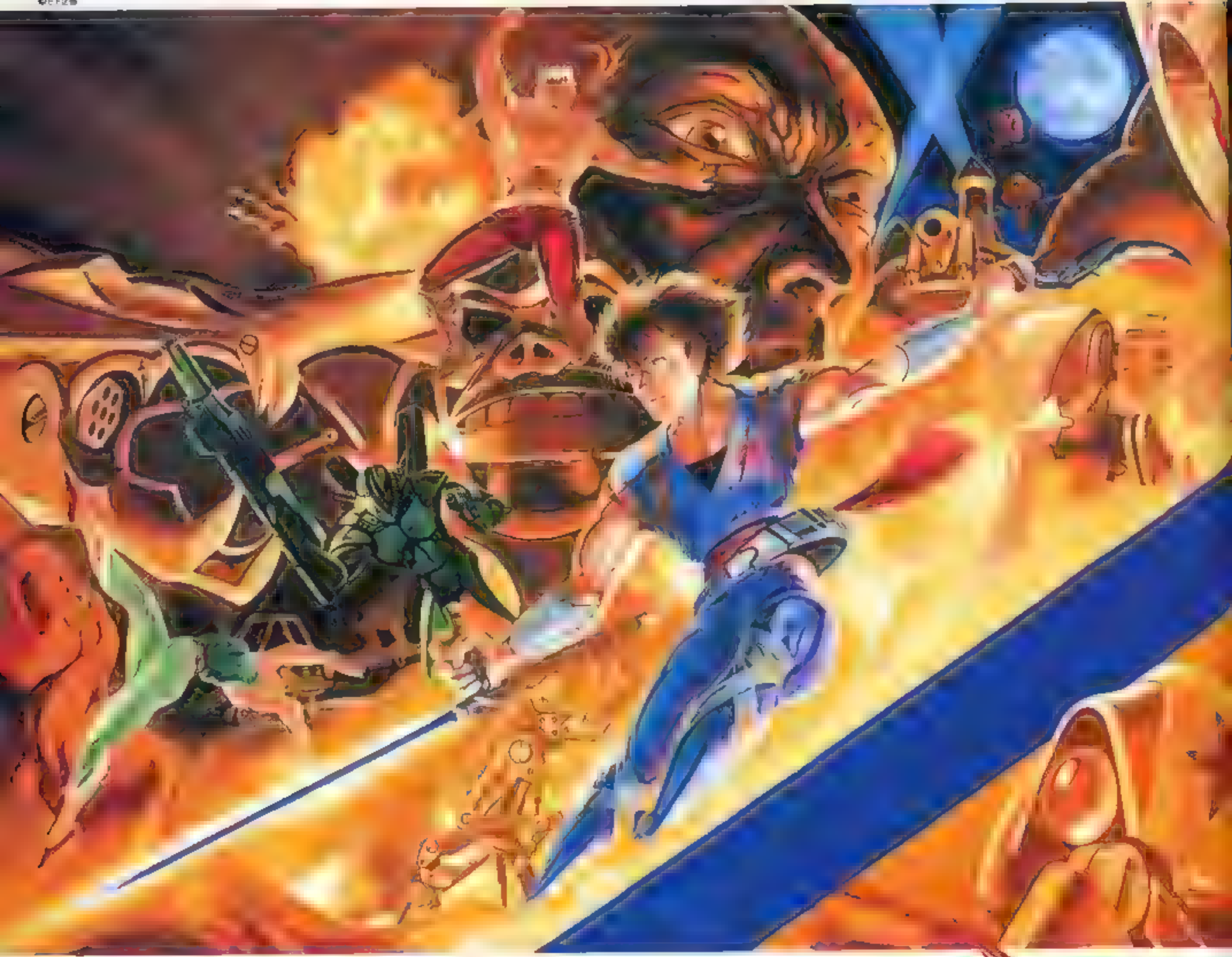


コマキシンスケ		Photoshop

コブンメカのデザインはとても楽しんでできました。コブンが乗り込んで初めてひとつにまとまるデザインです。ぎゅっと握れる感じです。

■ストライダー飛竜

©モト企画



SHOEI（代理） | —— | リキテックス

カルト的人気のゲームだが意外とイラストは少ない。このイラストは長いあいだ行方不明だったが今回何とか発掘。描いたのはゲームを創った企画マン。カプコンのアーケードゲーム初の横型ポスターになった。

■ストライダー飛竜2

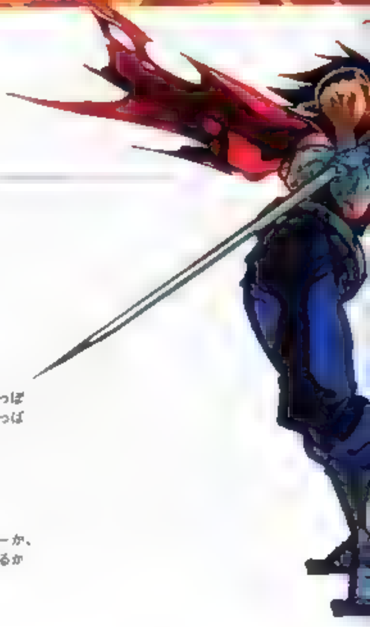
SHOEI（代理） | 2183×2991pixel | Photoshop

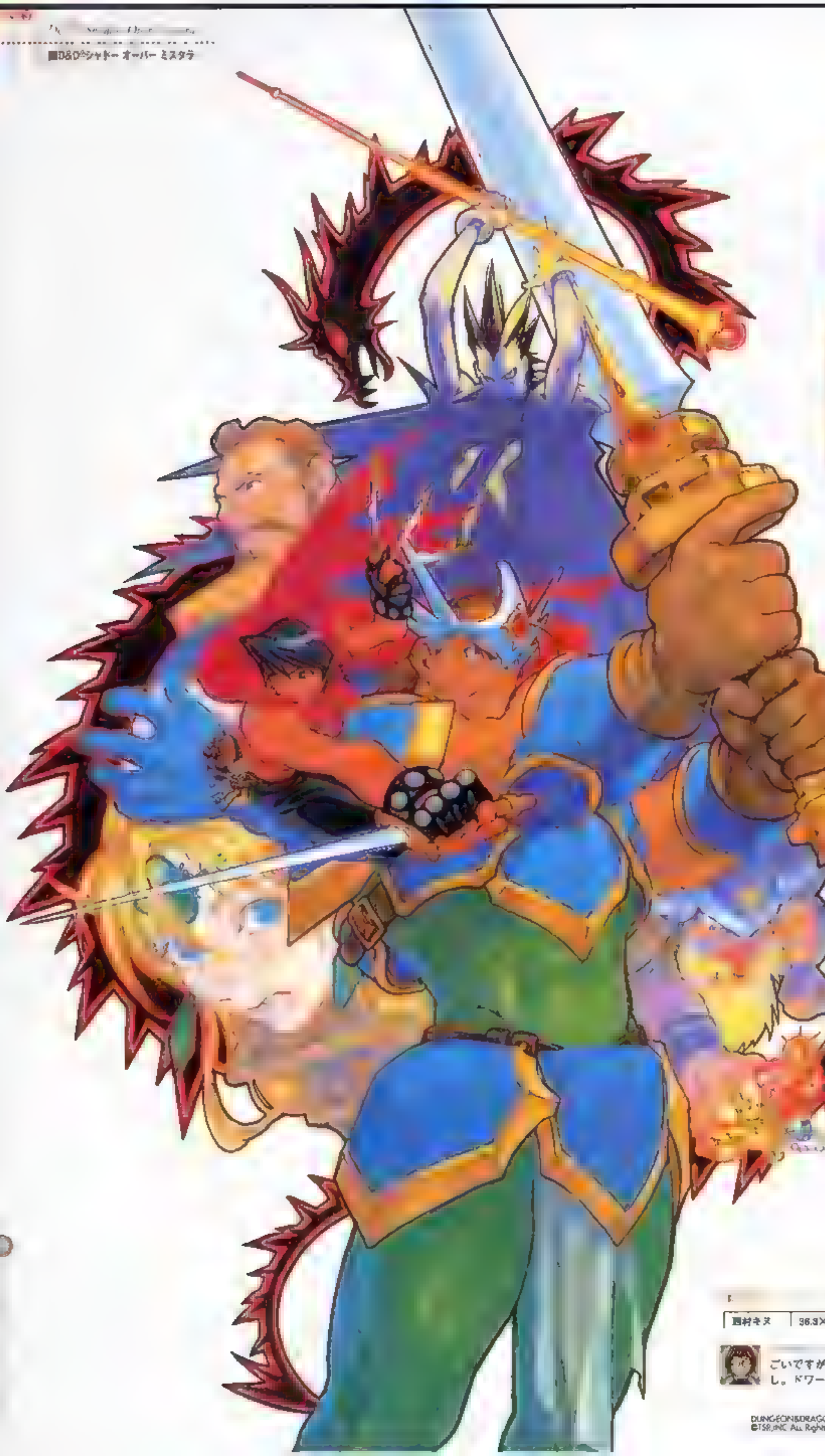
Designer's comment　これはキャラ紹介用の単体。アニメ塗りっぽく仕上げています。で、今回も絵はそんなに多くありません。やっぱり前作の呪いでしょうか?

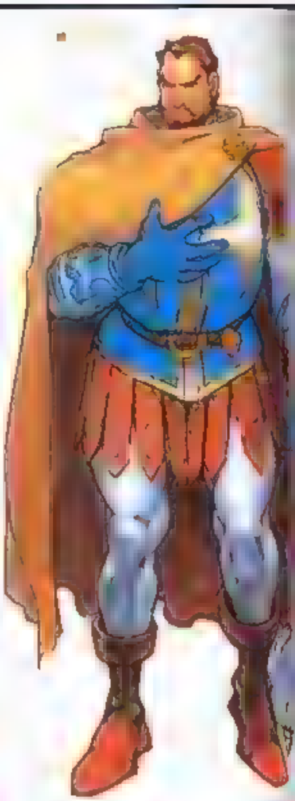
SHOEI（代理） | 2866×3850pixel | Photoshop

10数年ぶりの新作。前作のプレッシャーか、作者は構図やポーズでかなり悩んでいた模様。全体に動きはあるが仕上げに難あり。もちょっと時間あげられたらなぁ

©モト企画



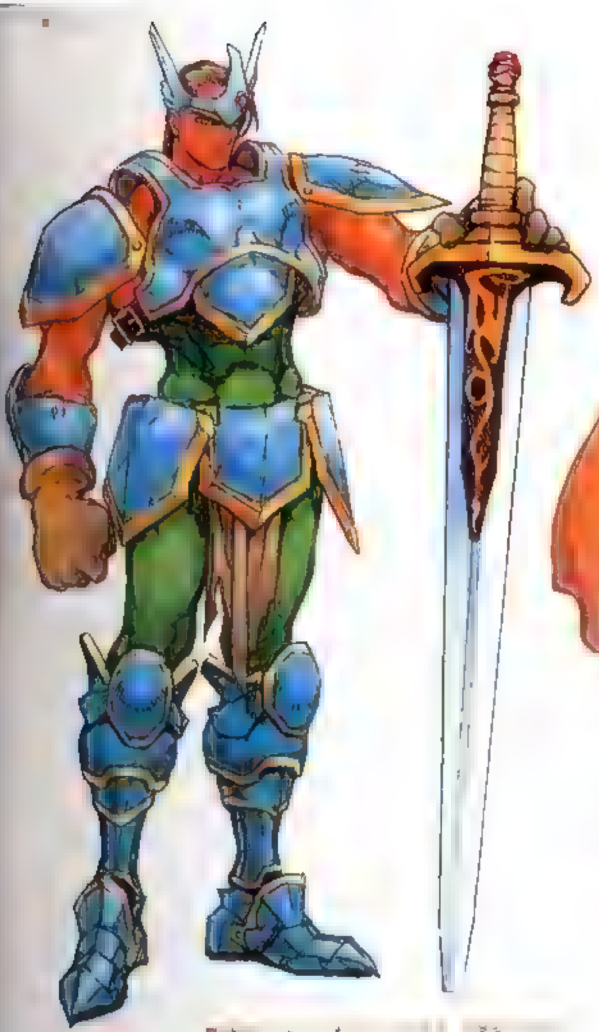


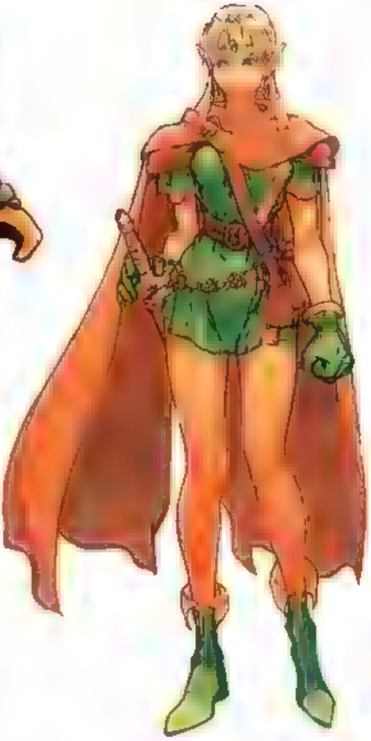


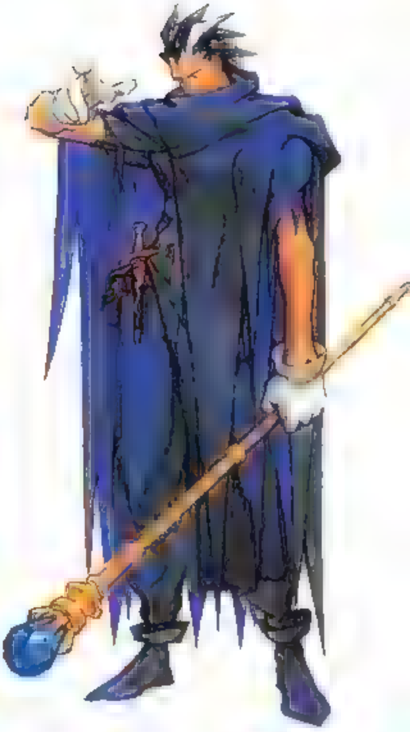
西村キヌ	36.3×25.6cm	カラーインク リキテックス

背景に敷いたドラゴンの適当さは
ごいですが、キャラはそれなりに気合いが入っていてい
し。ドワーフが金を拾いまくるのはキントラ以来の伝統。

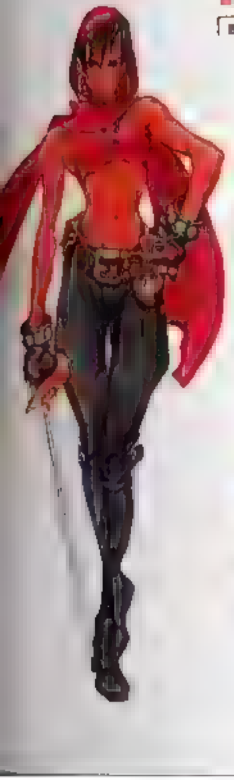
DUNGEON&DRAGONS,SHADOW OVER MYSTARA,and the TSR logo are trademar
©TSR,INC ALL Rights Reserved

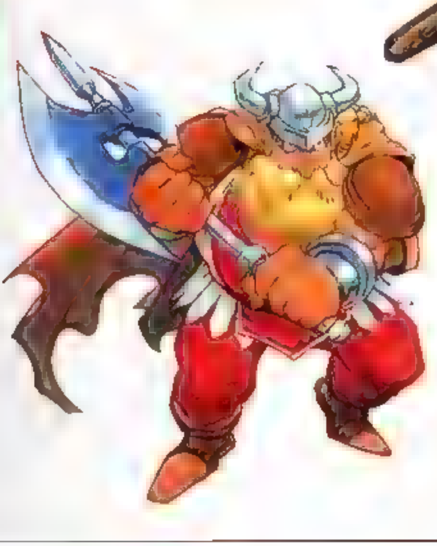


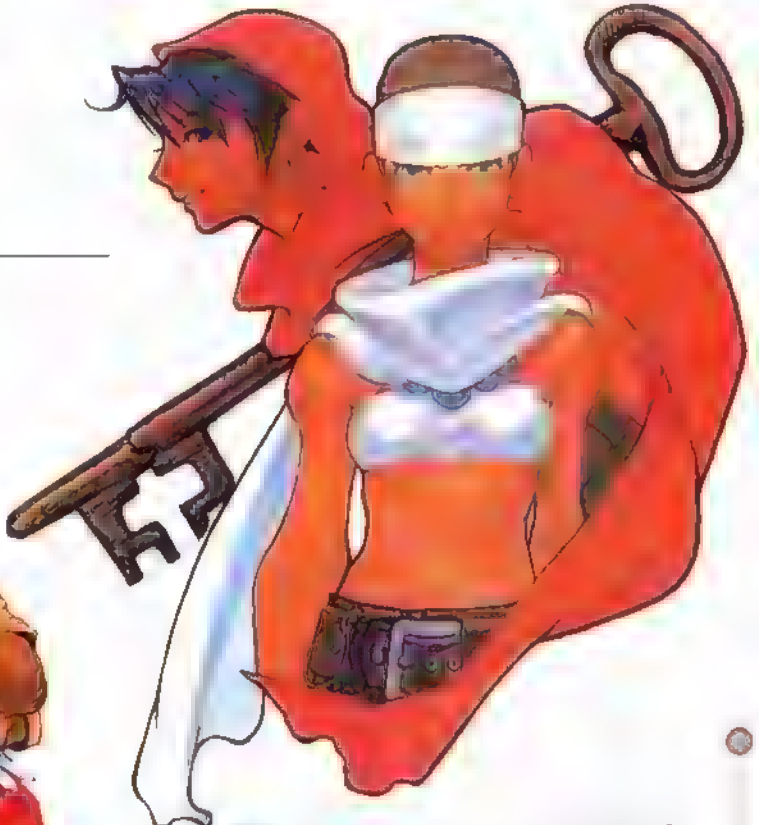




西村キヌ	——	カラーインク・リキテックス



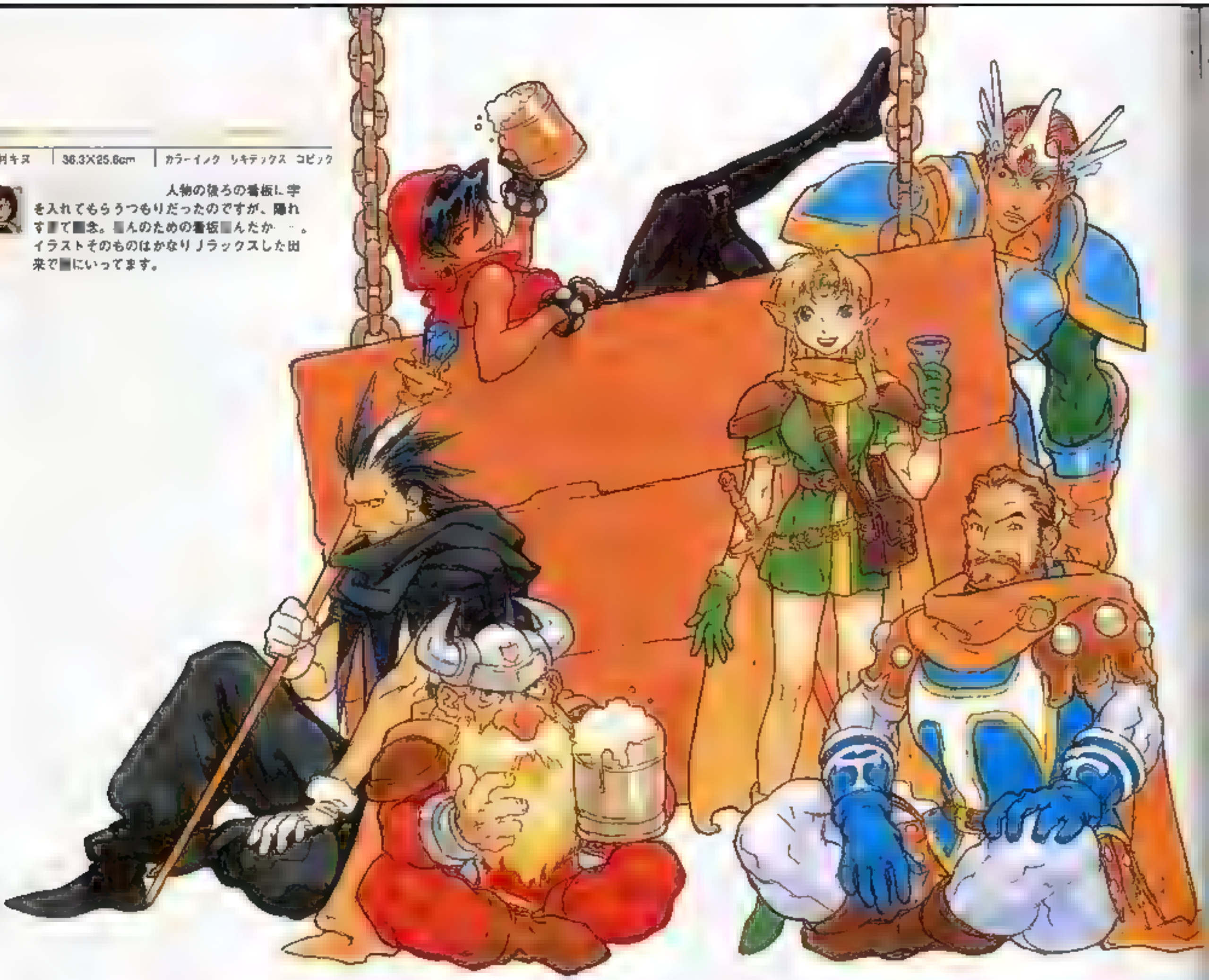


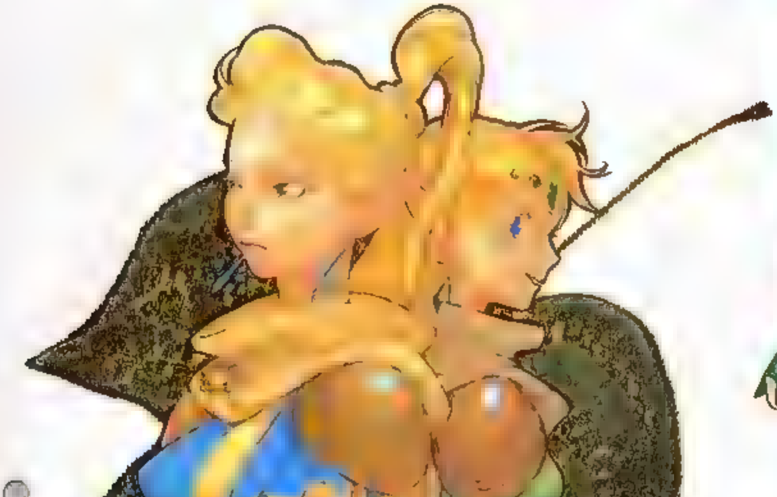


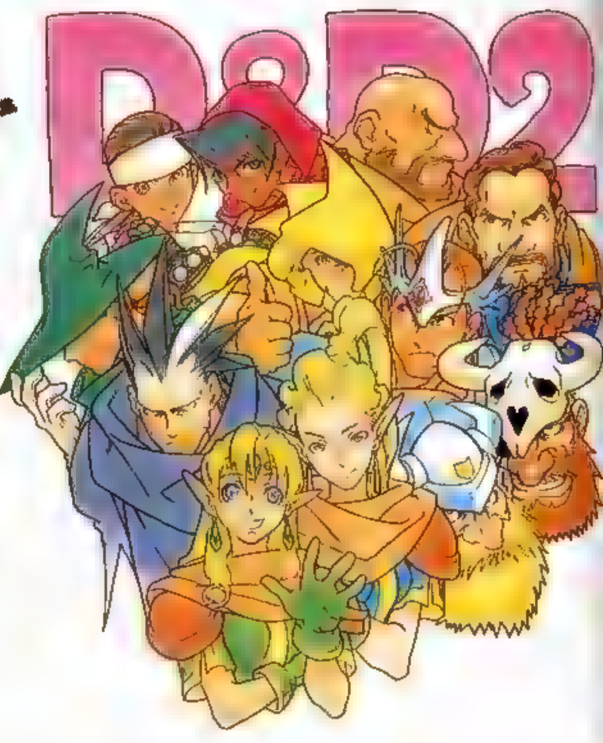
Designer's comment　マジックユーザーの腰に短剣を描いたら「おちゃんと毒針持ってるやん」と言われてビックリ（存在を知らなかった）。ゲームを見たら色も似てるし、結果オーライということに……。キャラクター設定の段階では重要なパーツのみが描かれ、それ以外は省略されます。そのため細かいアクセサリーなどは、販促イラストをおこす際に新たに描かれることも多く、こんなことも起こるのです。

西村キヌ	36.3X25.6cm	カラーインク リキテックス コピック

人物の後ろの看板に字を入れてもらうつもりだったのですが、隠れす[illegible]て[illegible]念。[illegible]んのための看板[illegible]んだか……。イラストそのものはかなりリラックスした出来で[illegible]にいってます。

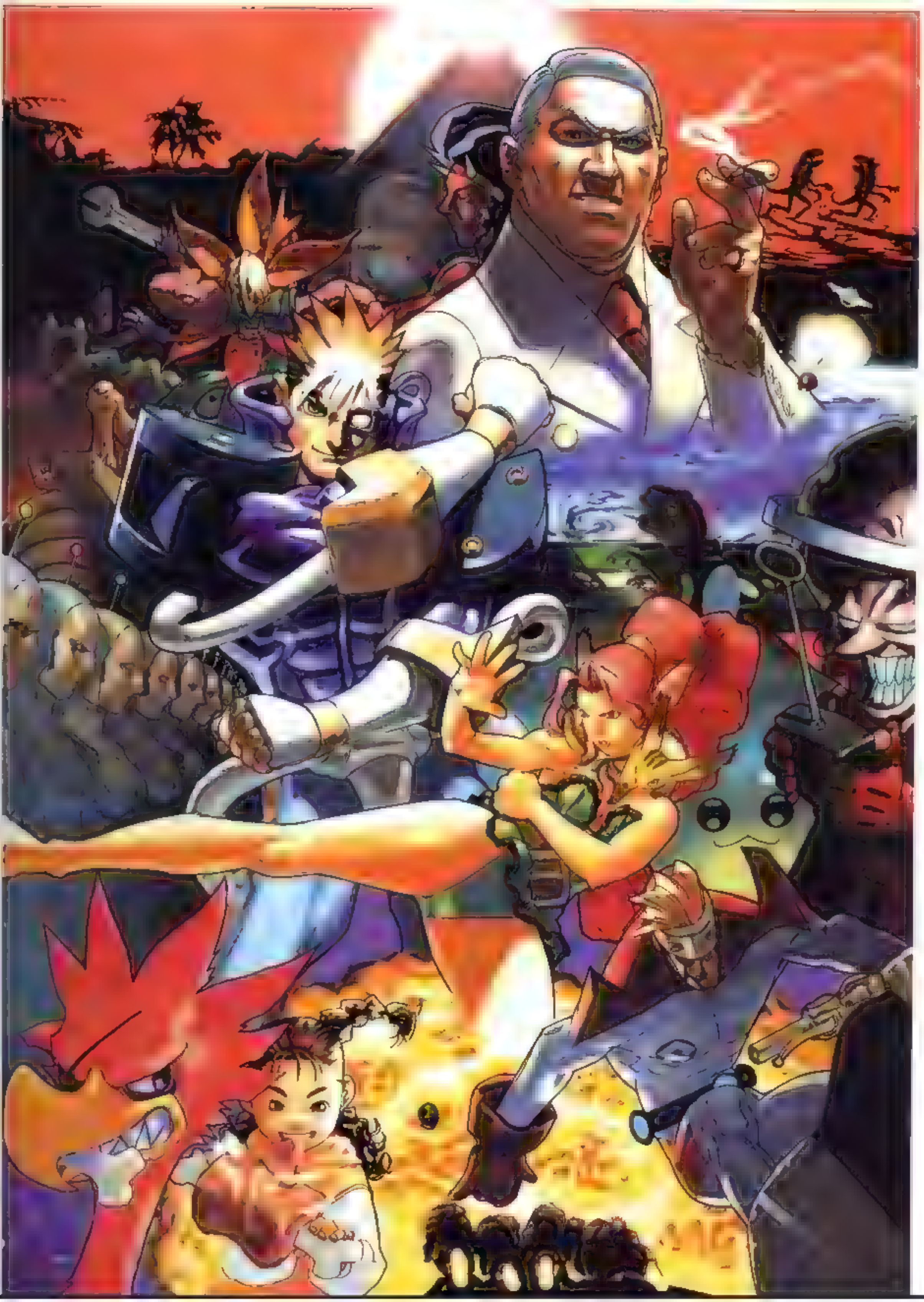




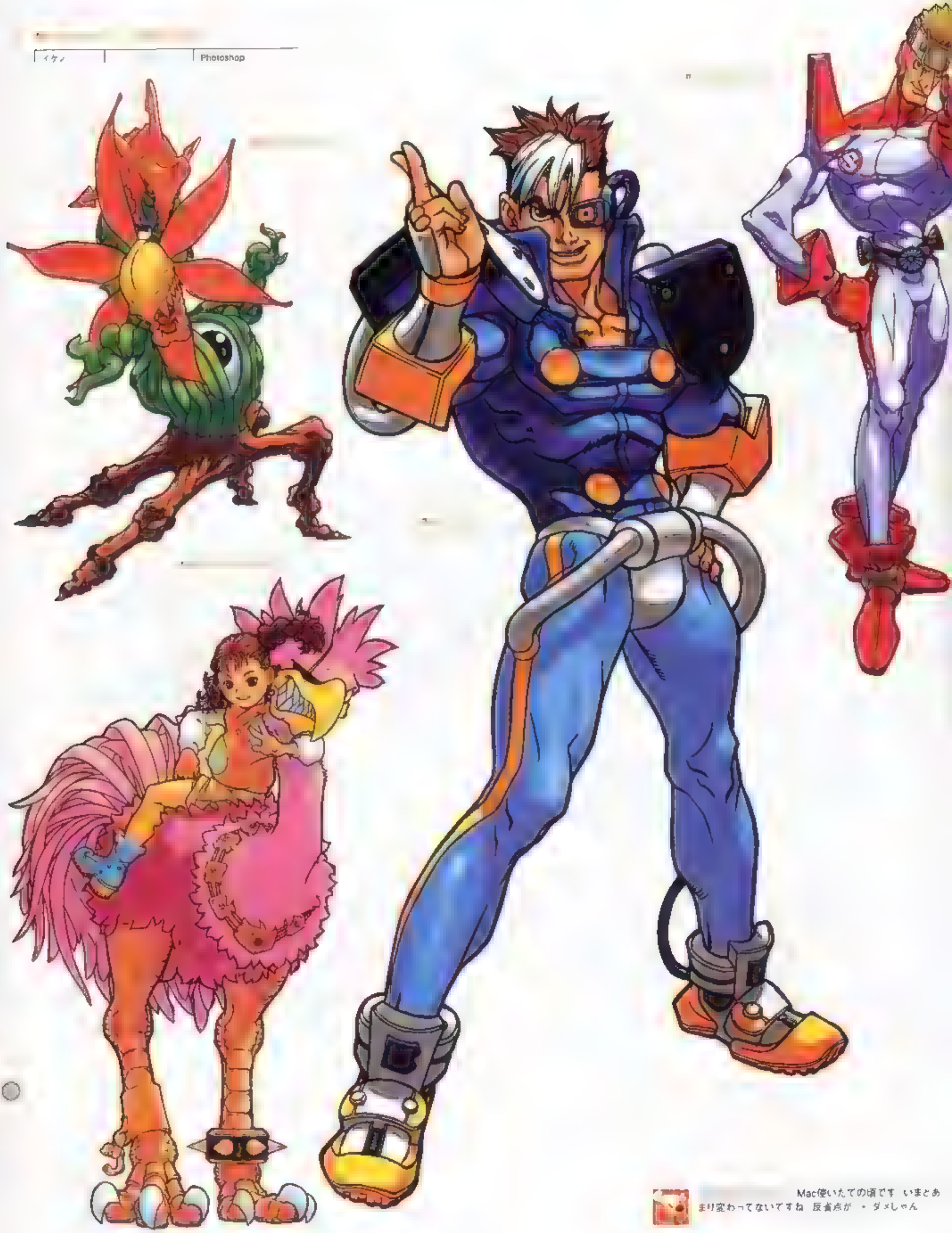


原始肉がおい[illegible]そーに描けたのが嬉しいです 食べたい

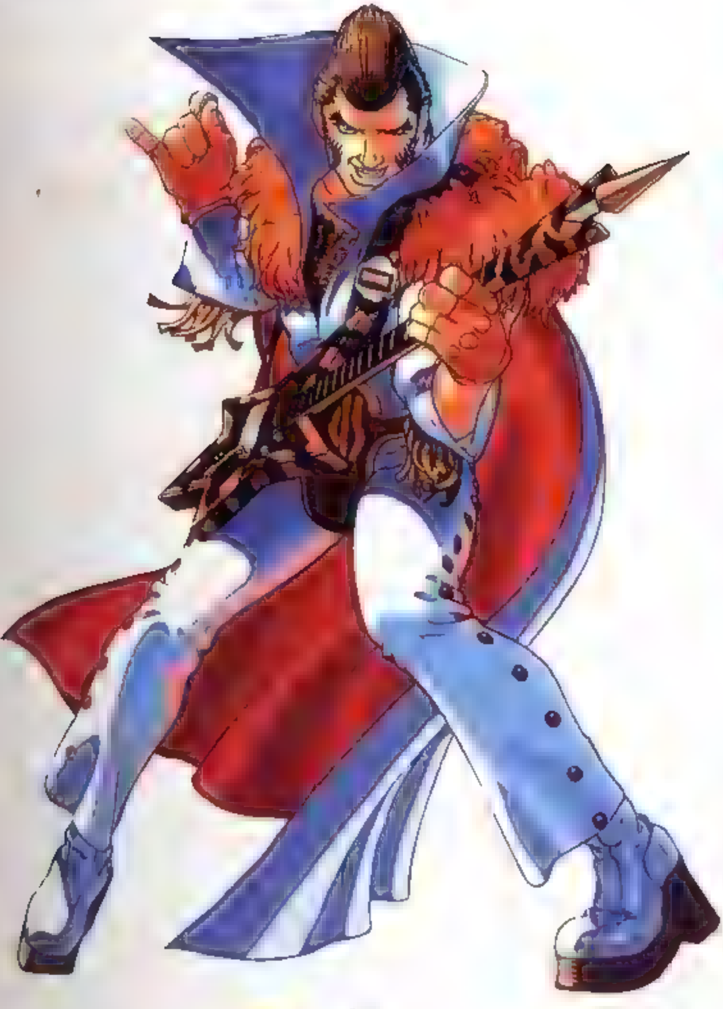
[illegible] 272[illegible] × 3848pixel [illegible] Photoshop

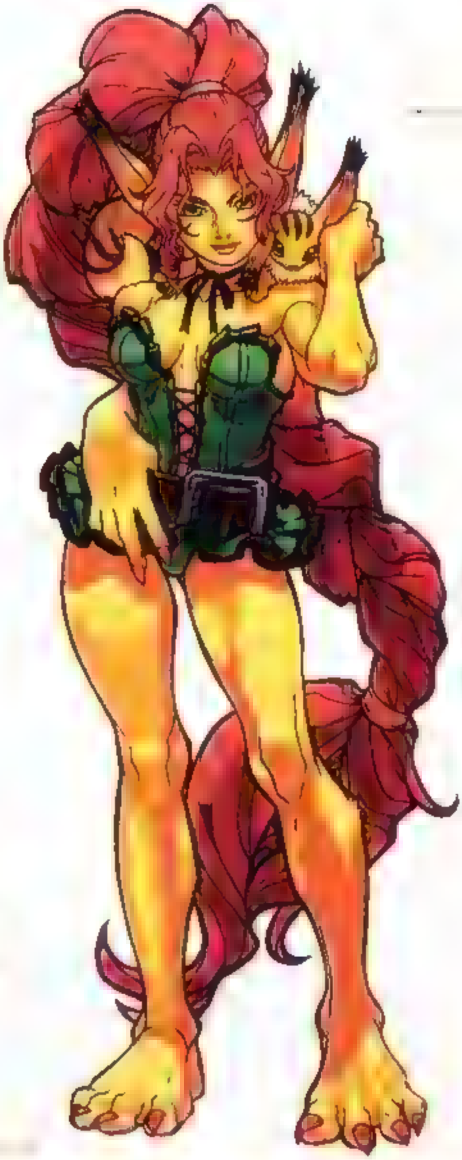


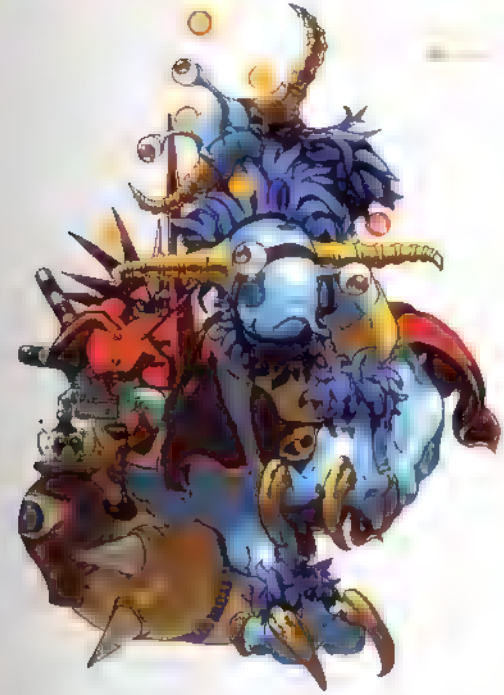
イケノ Photoshop

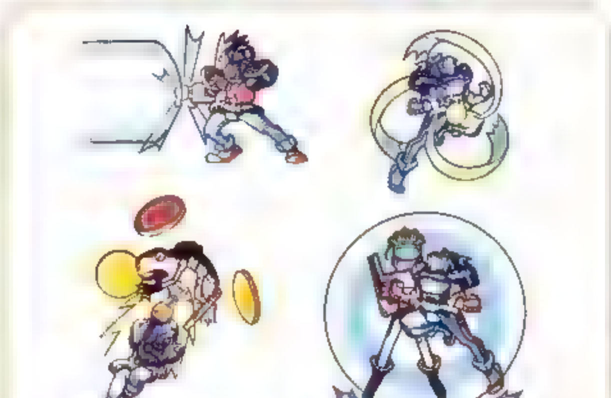


Mac使いたての頃です いまとあまり変わってないですね 反省点が ・ ダメじゃん









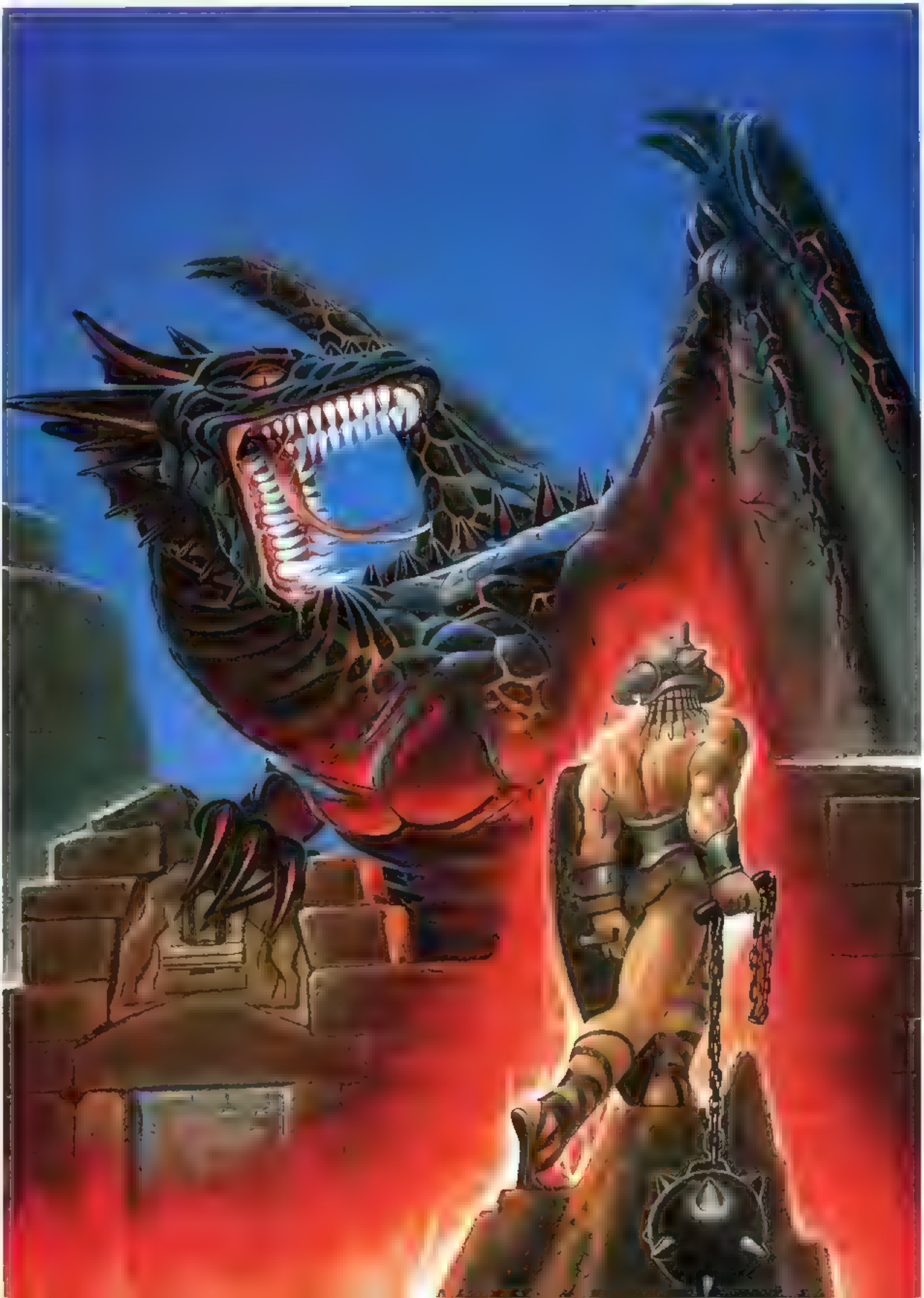
このゲームは一回ポシャったとき、先輩方のイラストがひととおりあったのですが、それらに遠く及んでないのでなんか申し訳ないです ←ダメダメじゃん

15

Black Dragon

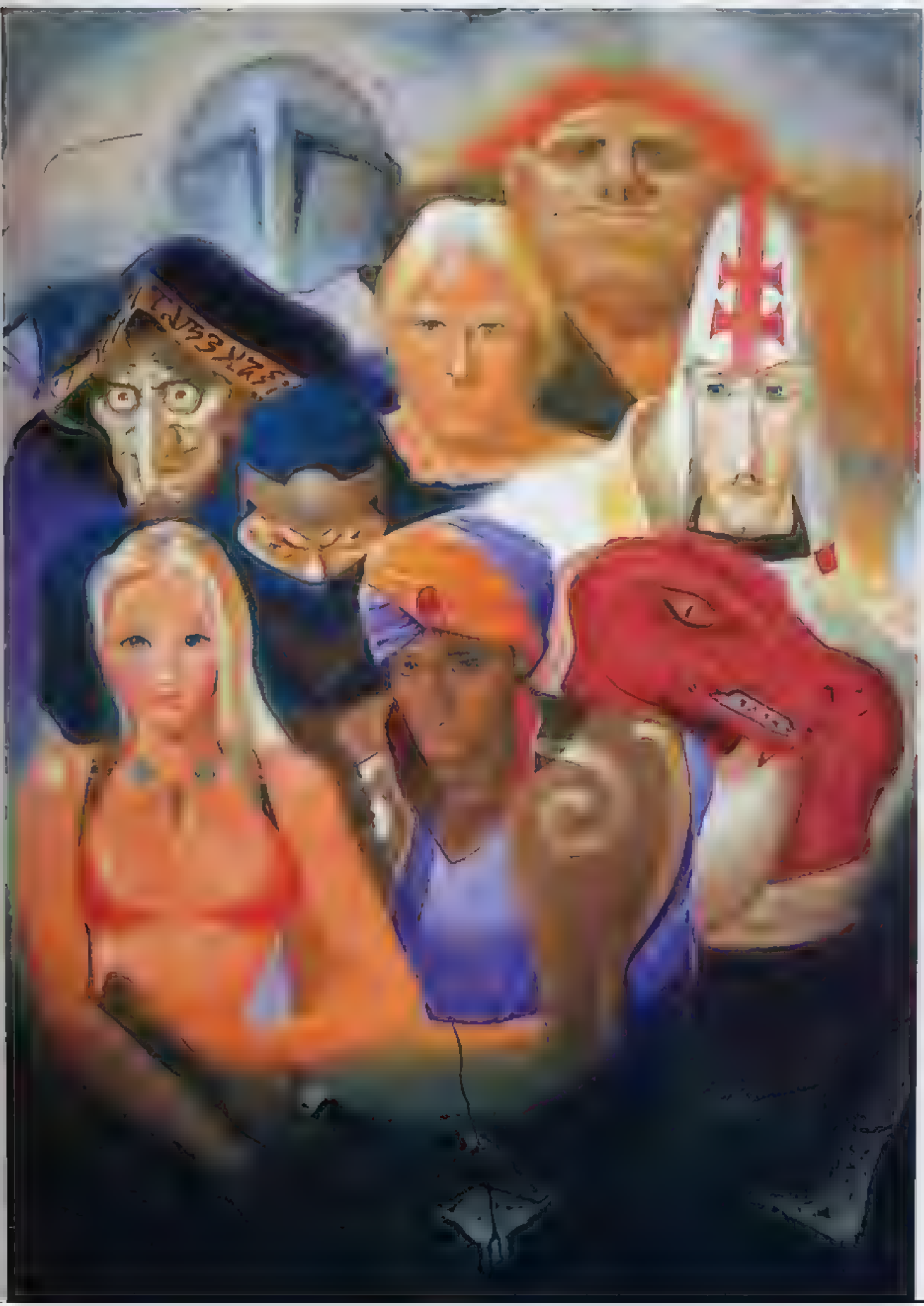
■ブラックドラゴン

AKIMAN	72.25×51.5cm	マキテックス

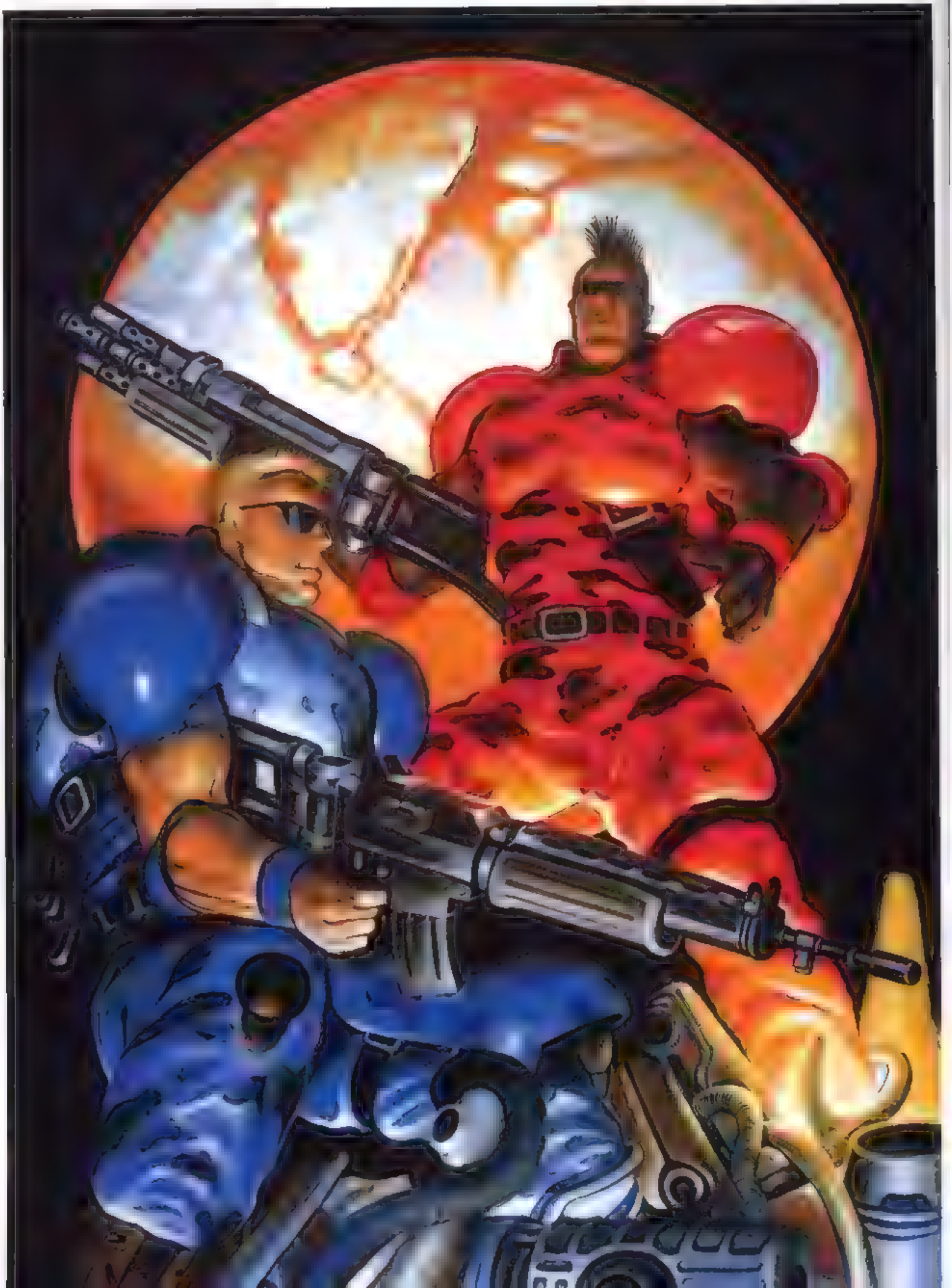


■マジックソード

AKIMAN | 72.25×51.5cm | リキテックス

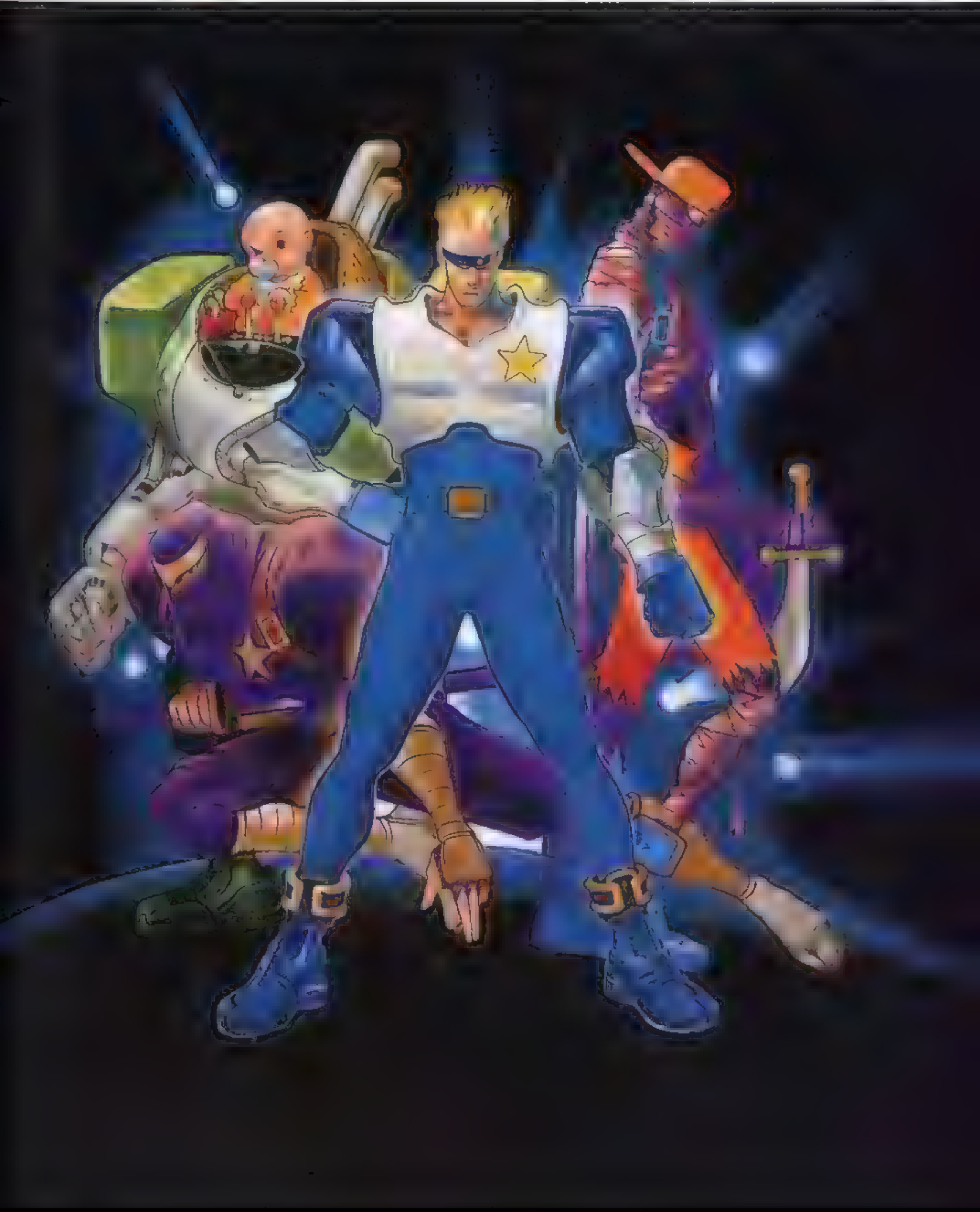


AKIMAN	72.25×51.5cm	シキテックス

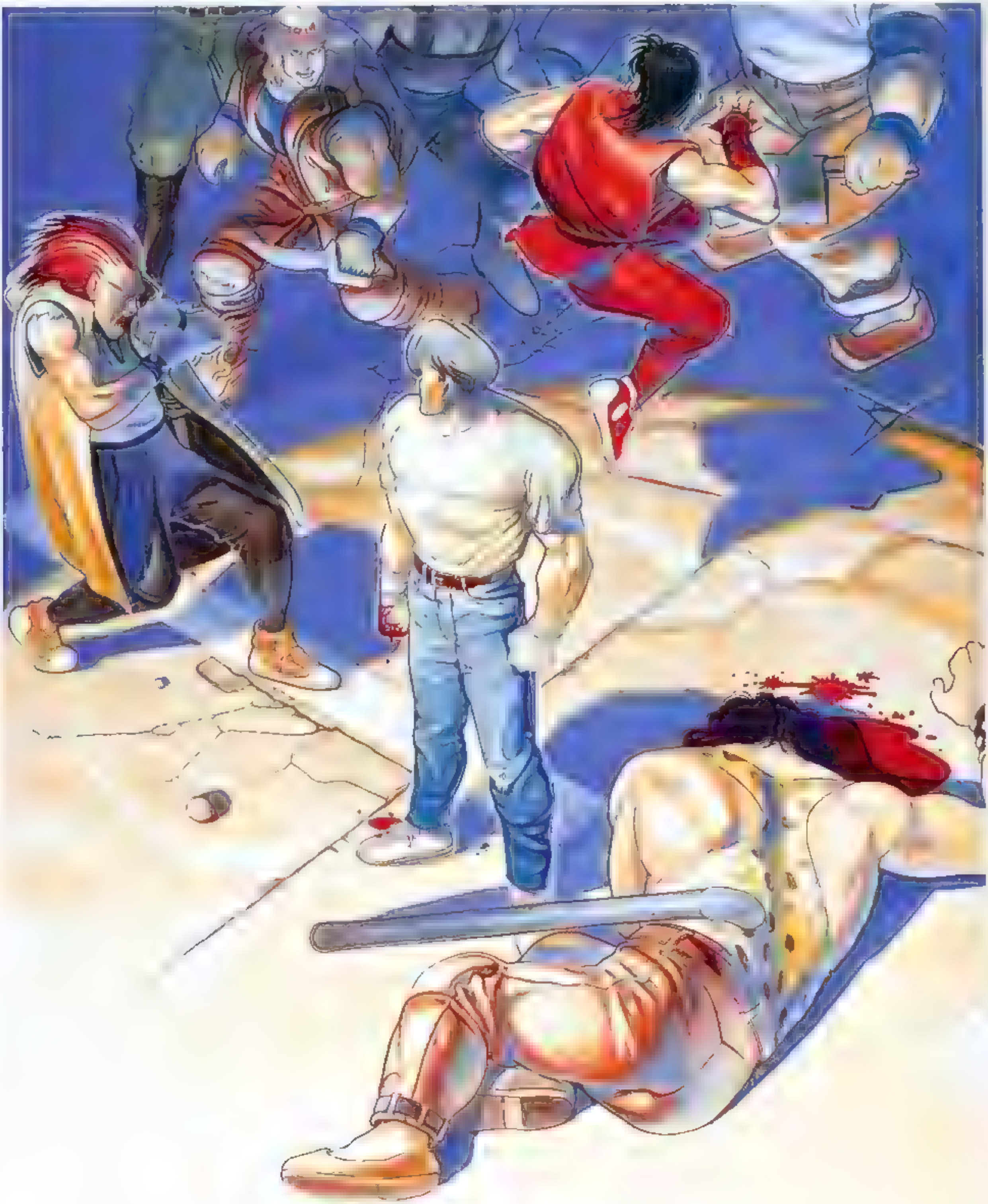


■キャプテンコマンドー

AKIMAN	60.4×50cm	リキテックス



AKIMAN	51.3×36.1cm	シキテックス

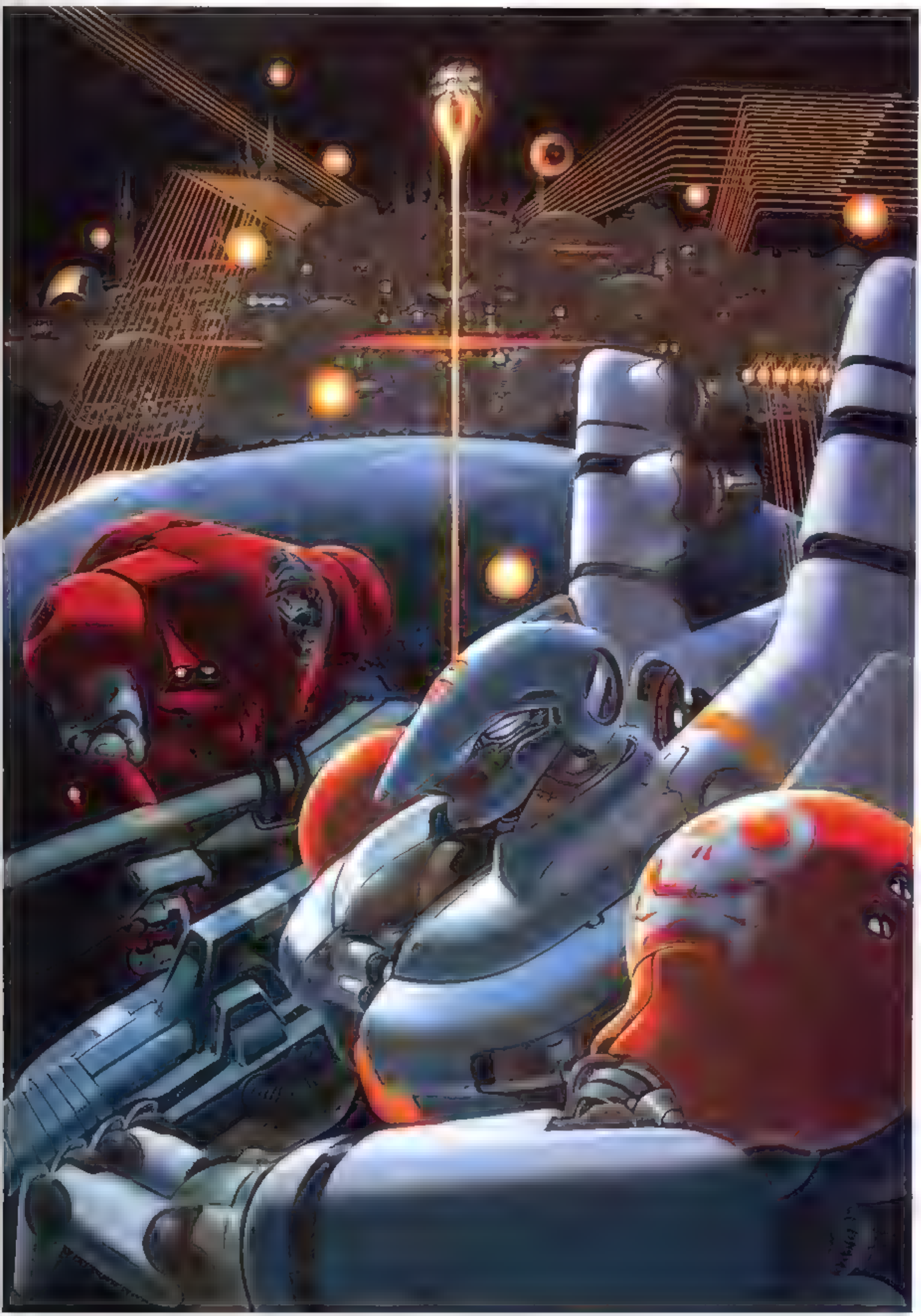


Side Arm

[illegible]

●サイドアーム

AKIMAN 45×51.5cm [illegible]



デザイン千一夜
第1夜

デザイン室
責任編集

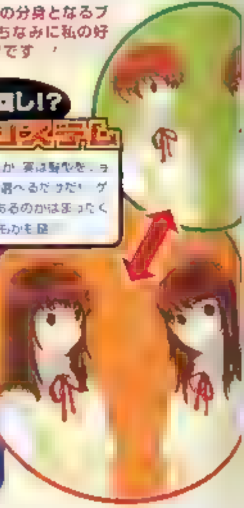
発掘！ 西村キヌのまぼろし企画！

いまを去ることン年前……西村キヌが本業の合間にこっそり？温めていた謎の恋愛シミュレーション、その名は『ときめきレクイエム（仮）』!!

いつの間に！ この企画書の数々…

女性による女性のためのゲームの少なさに嘆いた西村キヌ。この欲望のみのため いやすべての女性ユーザーのためにこのインチキな企画が立ち上がった!! ゲームの内容は極めて単純。主人公の女の子になって毎日ドキドキーに過ごしつつ まんまとお目当ての彼氏をゲットすること。

全宇宙の女子待望の逆ナンパゲームを初公開！

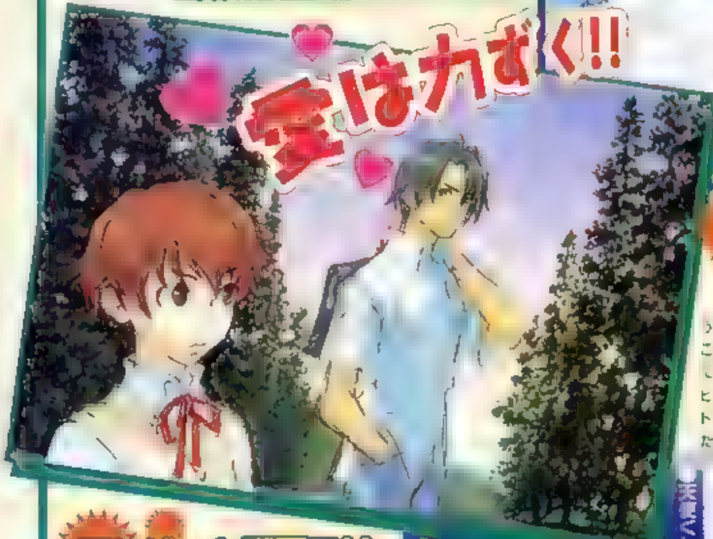


これが自分の分身となるプレイヤー。ちなみに私の好みはロングです。

使い回し!?

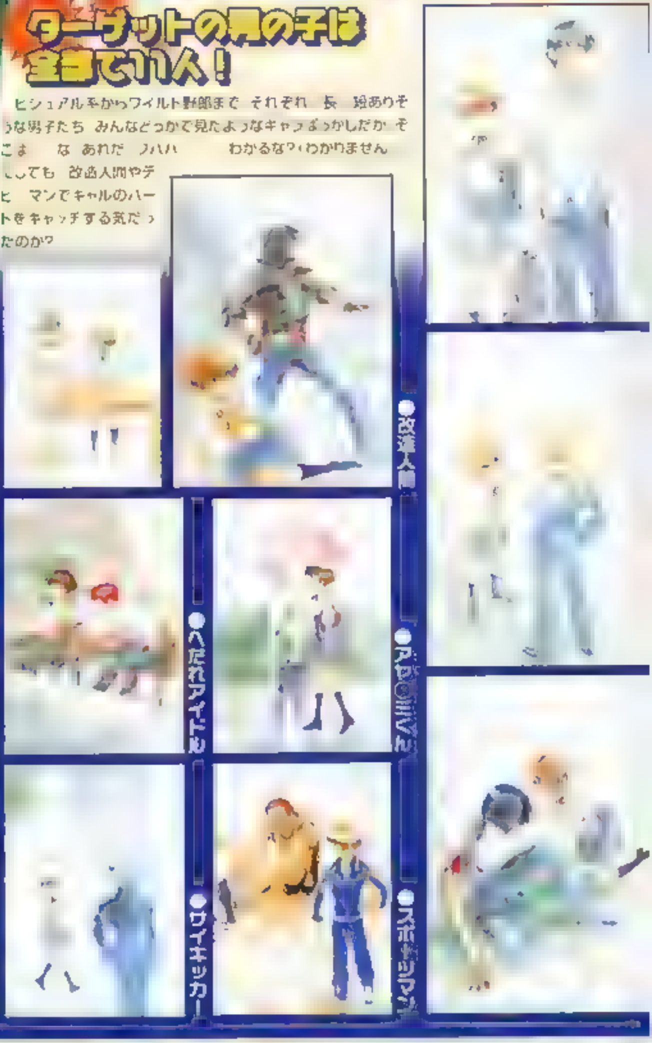
リターンシステム

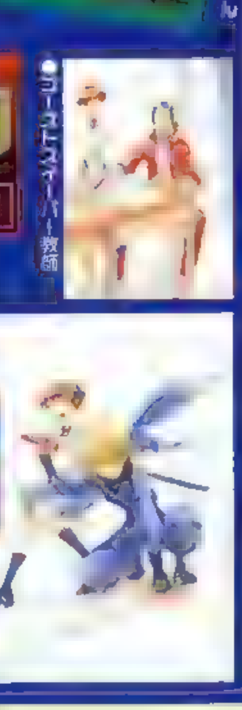
たいそうな名前だが 実は髪型を、ショートかロングかを選べるだけだ。ゲーム性に関係があるのかはまったく不明。ていうか何もかも謎



ターゲットの男の子は全部で11人！

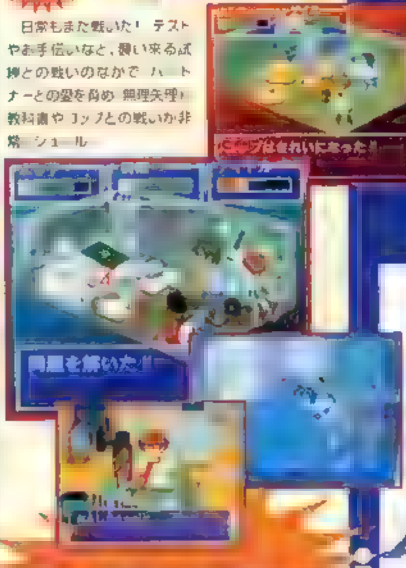
ビジュアル系からワイルド野郎まで それぞれ一長一短ありそうな男子たち。みんなどっかで見たようなキャラばっかしだが そこはそれ あれだ。ワハハ…… わかるな？（わかりません） にしても 改造人間やデビルマンでギャルのハートをキャッチする気だったのか？


●天使くん
●改造人間
●ヘタレアイドル
●アセ○○くん
●サイキッカー
●スポーツマン


●ゴーストスイーパー教師
●忍者くん

更にゲーム画面では…！

日常もまた戦いだ！ テストやお手伝いなど、襲い来る試練との戦いのなかで パートナーとの愛を育め。無理矢理！ 教科書やコップとの戦いが非常にシュール



ここまでやるとホントにゲームになりそう？

chapter 02

●カプコンVS SNK 001.002

[illegible]

●ジャスティス学園シリーズ(燃えろ!ジャスティス学園 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2)

[illegible]

●ストリートファイターシリーズ(α ZERO1~3 EX1~3 コレクション 1 2)

[illegible]

●ヴァンパイアシリーズ(ハンター1 セイヴァー1 2) 016.017.018

[illegible]

●サイバーボッツ 019

[illegible]

●超鋼戦紀キカイオー 020

[illegible]

●エックスメンVS.ストリートファイター 021

[illegible]

●マーブルVS.カプコンシリーズ(1 2 ストリートファイター) 022.023.024

[illegible]

●スターグラディエイターシリーズ(1 2) 025

[illegible]

●パワーストーンシリーズ(1.2) 026.027

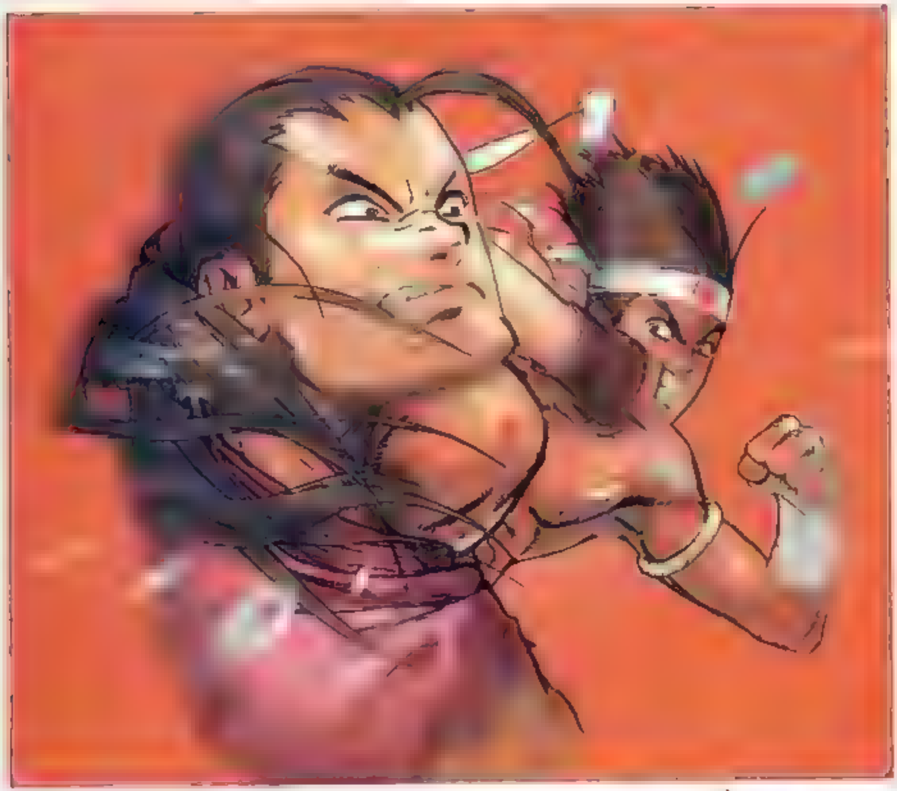
[illegible]

●ポケットファイター 028

[illegible]

●ウォーザード 029

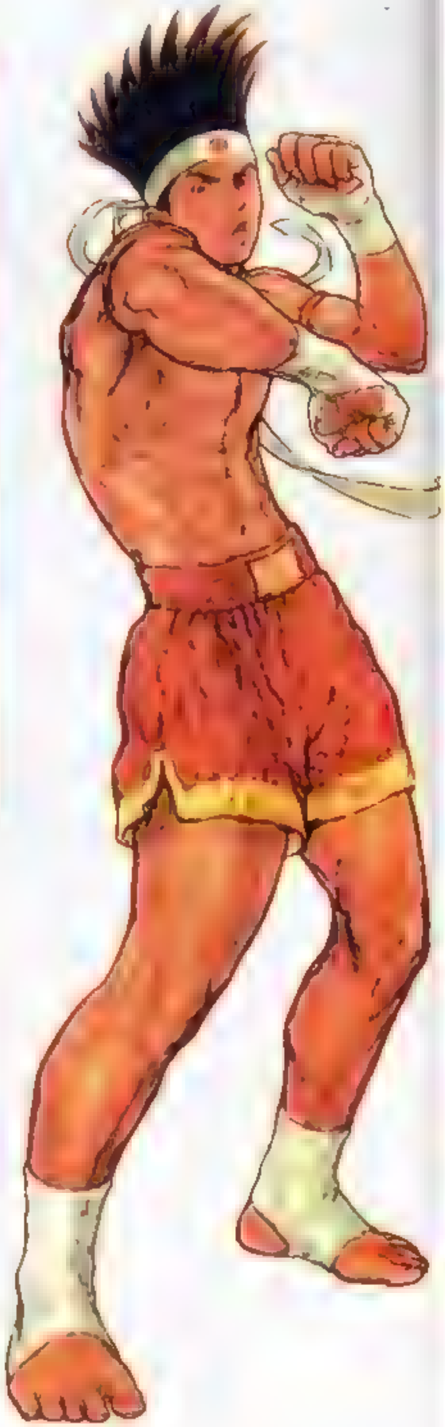
[illegible]

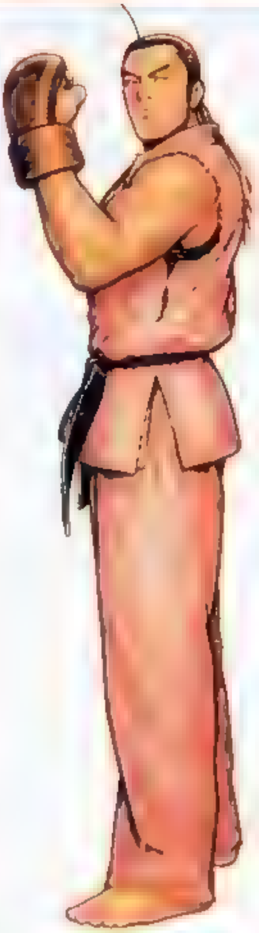


[illegible]

CRMK	-	Photoshop

[illegible]　膝でこんなことされたらアゴが砕けるでしょうか。最近「PRIDE」という格闘技のビデオを観たんですが、興奮しますね





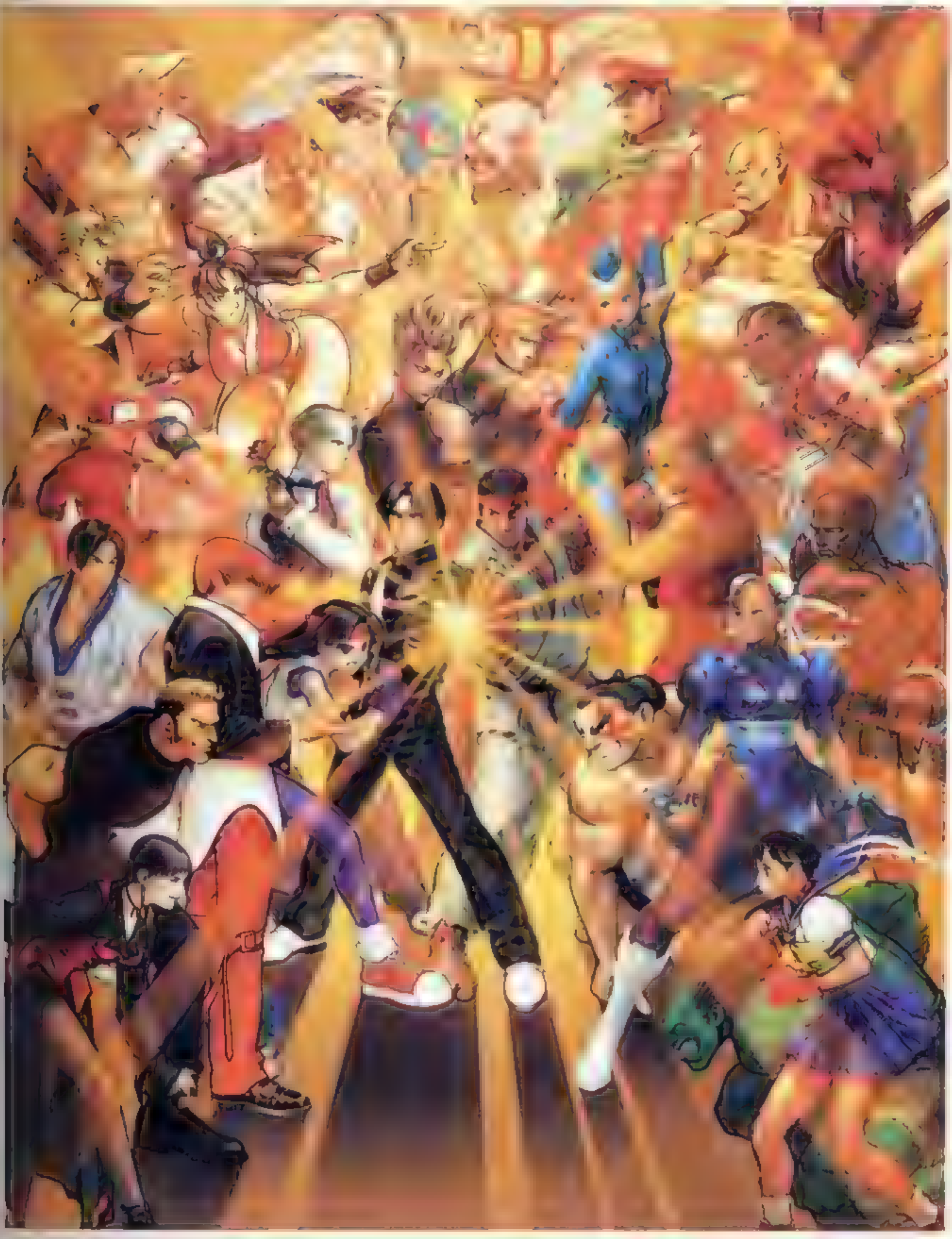
●カプコンvs SNK Pro　[illegible]

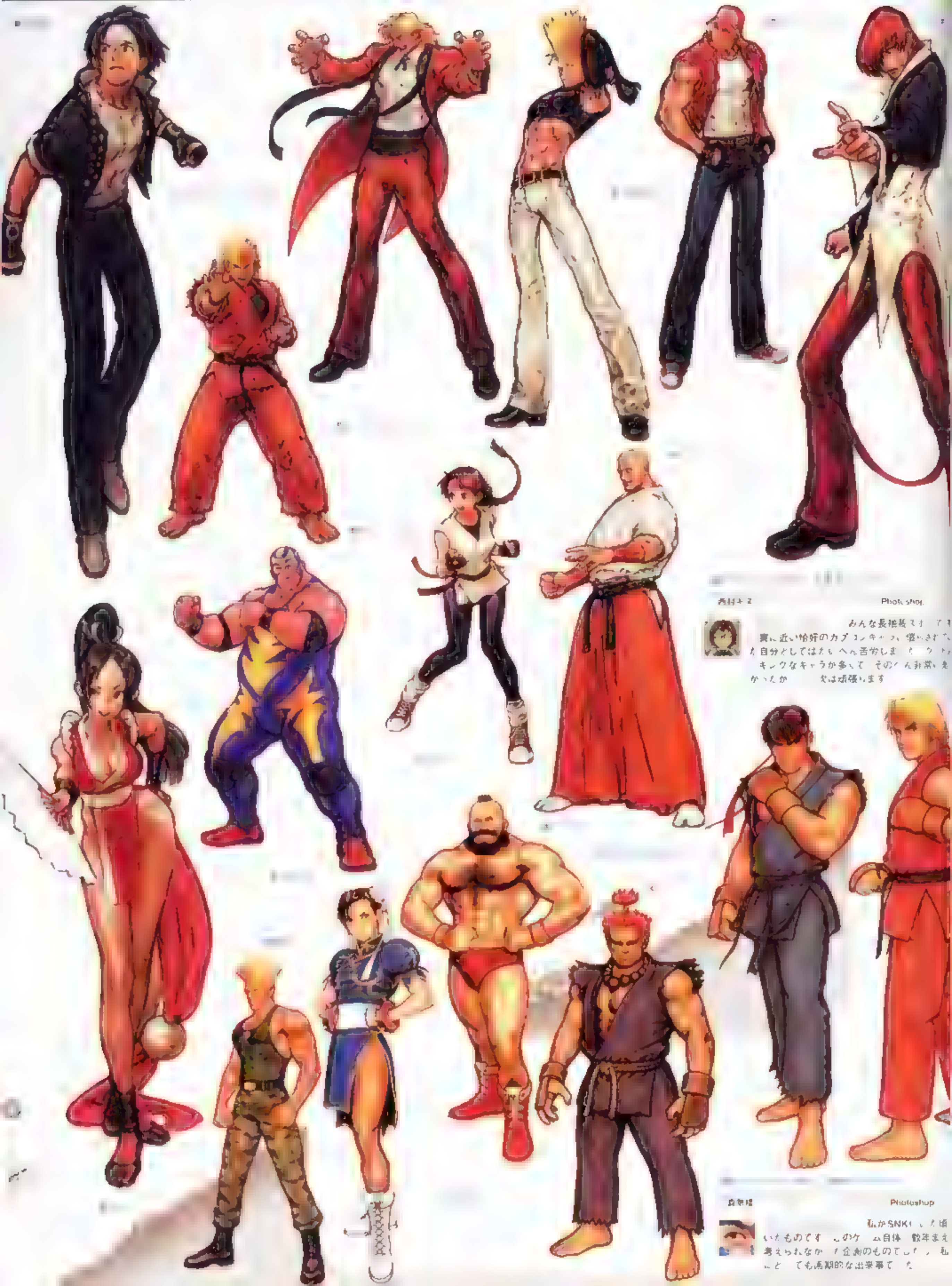
[illegible] 西村キヌ	——	Photoshop

ジョー東が描けて楽しかった。出で立ちも非常にカプコン的で（服を着てない）描き手に優しいナイスガイだと思います

カプコンとSNKのデザインチームがハロムクロスした超絶イラスト。総勢14人のイラストレーターの合作。最後までどんなものになるか誰ひとり予想できませんでした

SHOEI 代理　4476×6316pixel　Photoshop



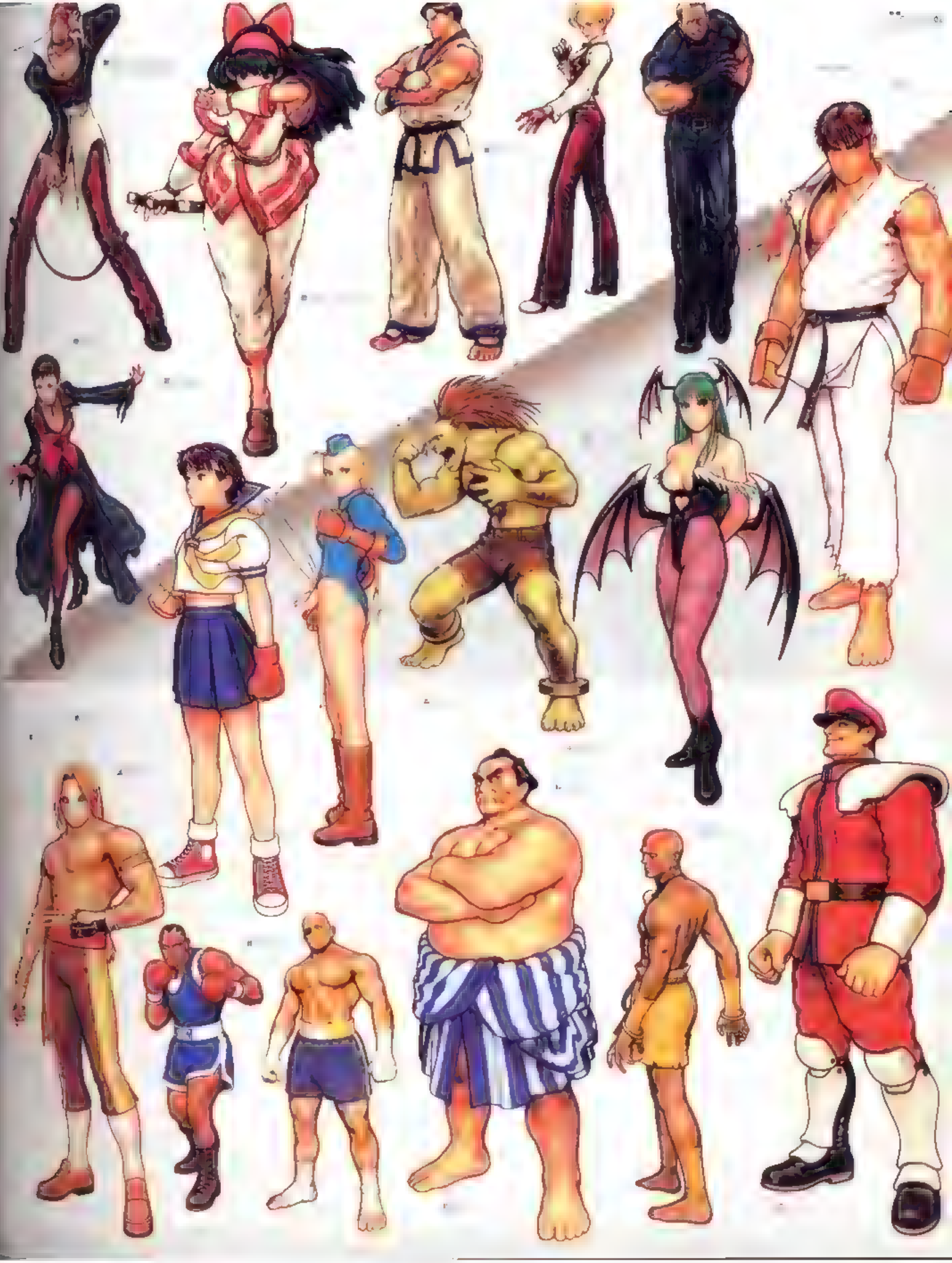


西村キヌ Photoshop

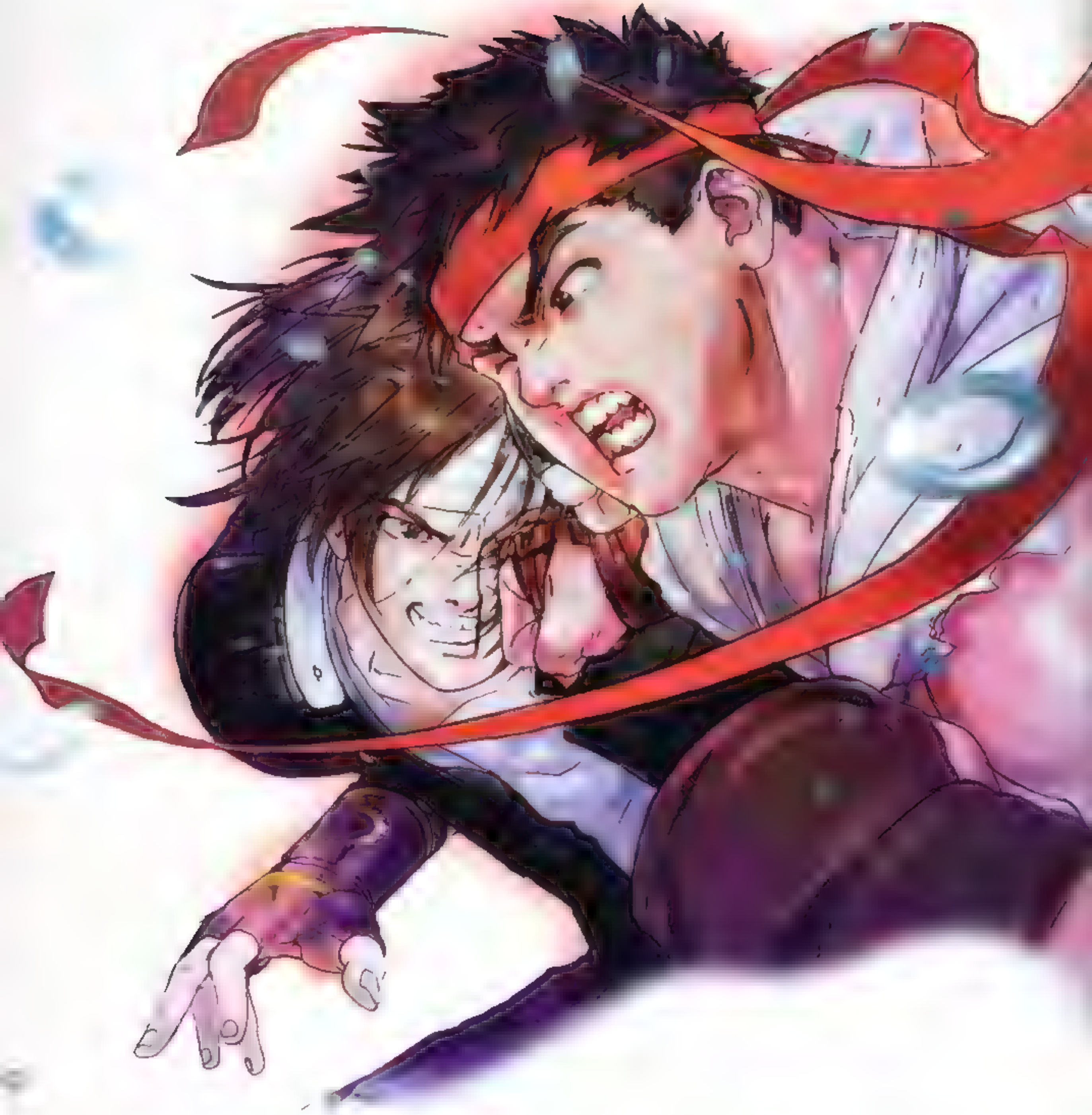
みんな長袖長ズ[illegible]
実に近い恰好のカプコンキャラに慣らされた
た自分としてはたいへん苦労しました。[illegible]
[illegible]キングなキャラが多くて、そのへん非常に[illegible]
かったか[illegible]次は頑張ります

森気楼 Photoshop

私がSNKにいた頃
いたものです。このゲーム自体、数年まえ
考えられなかった企画のものでした。私
にとっても画期的な出来事でした。



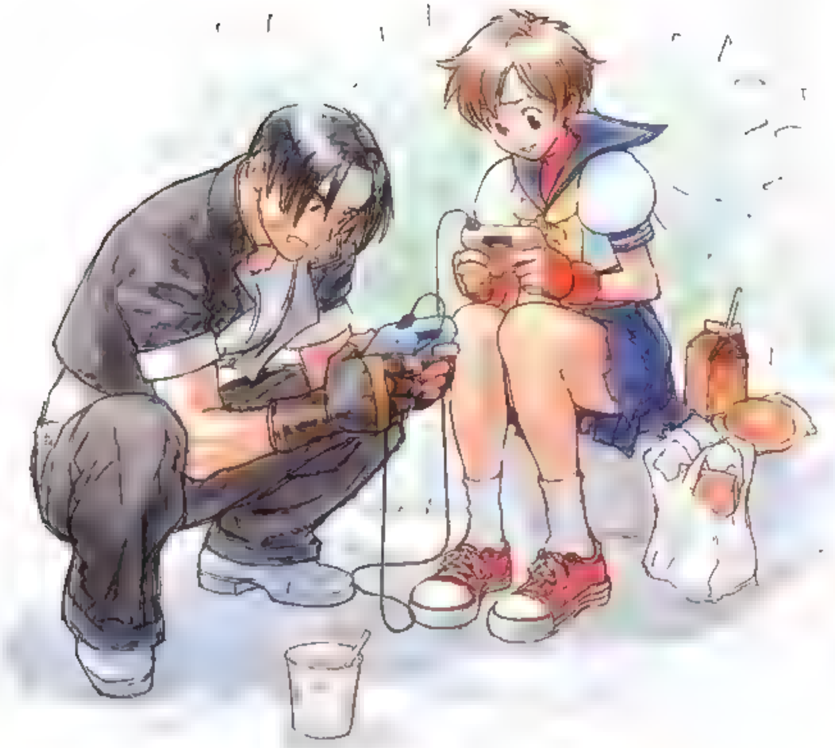
CMYK 2920×2318pixel | Photoshop



ほんとは、劇場版あしたのジョー」でジョーの
パンチが外れたシーン風に[illegible]子をまっすぐ横にびゅーっと描こうと思
ったけどやめました

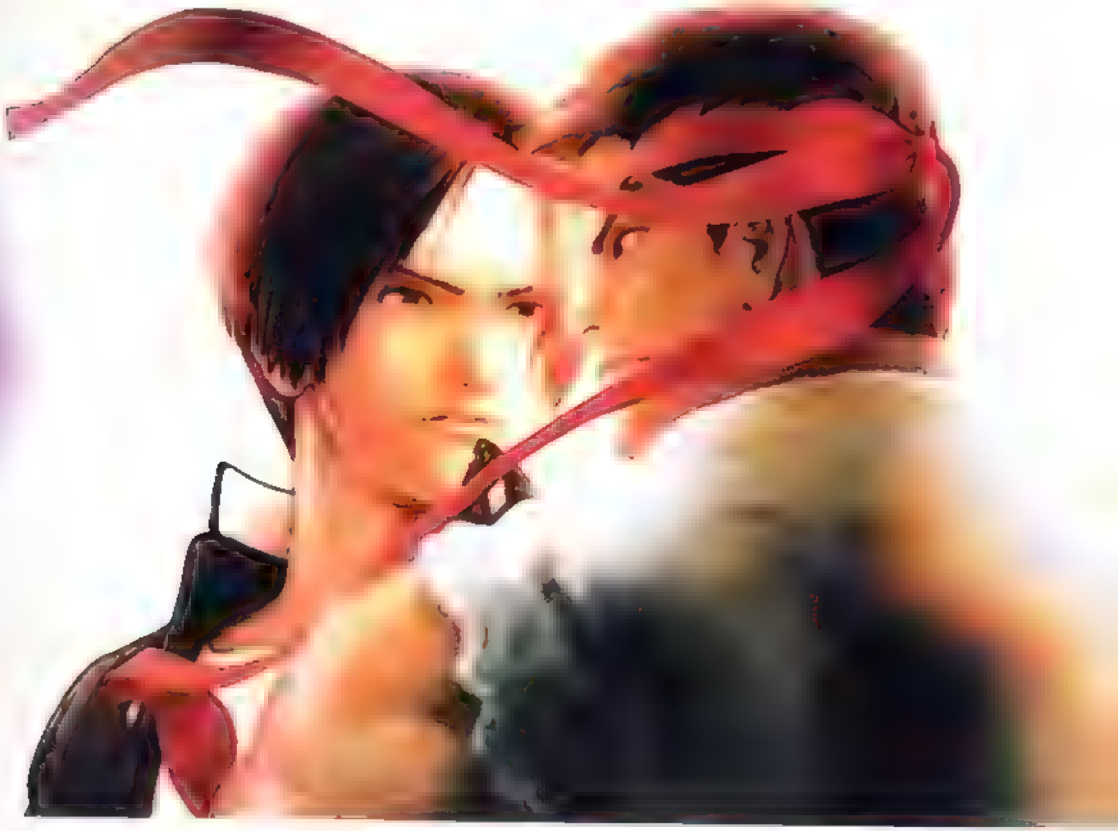
CMYK | 2330×1701pixel Photoshop

[illegible] 左の人の髪型[illegible]
ん中分けたと思ってたんですけど、ちょっと[illegible]みたいで
途中で気がついてよかったです



西村キヌ　2550×2317pixel　Photoshop

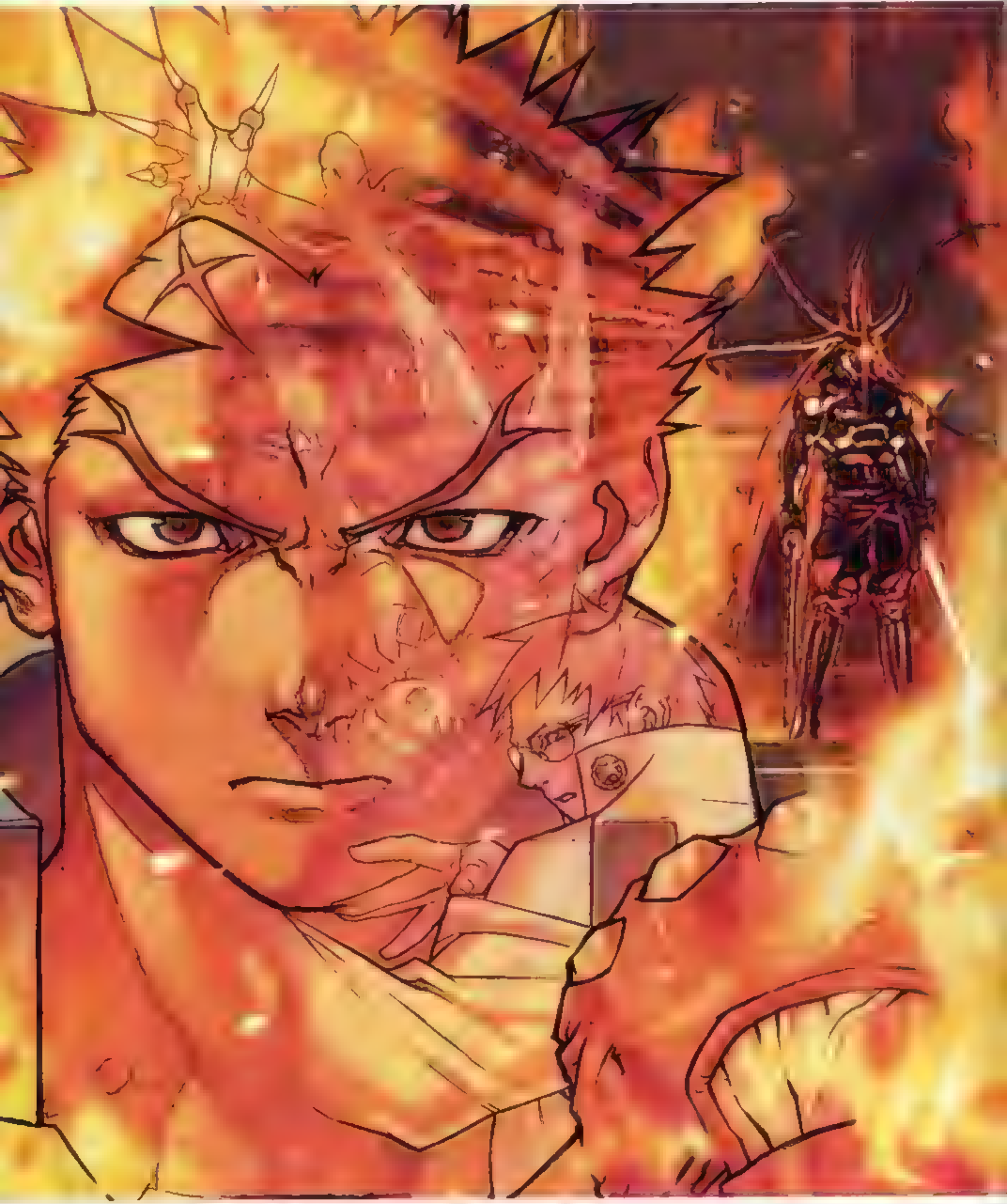
コンビニ前で対戦中の若人ふたり。すごく緊張しつつ描いた。京さま、ですが何かどうにも手くさい感じ……。さくらの袖もコンパクトじゃなかったと。自社のキャラを描いてもイチモノっぽくなるのは持ち味？　通信用ケーブルもどう考えても長すぎるよなぁ。



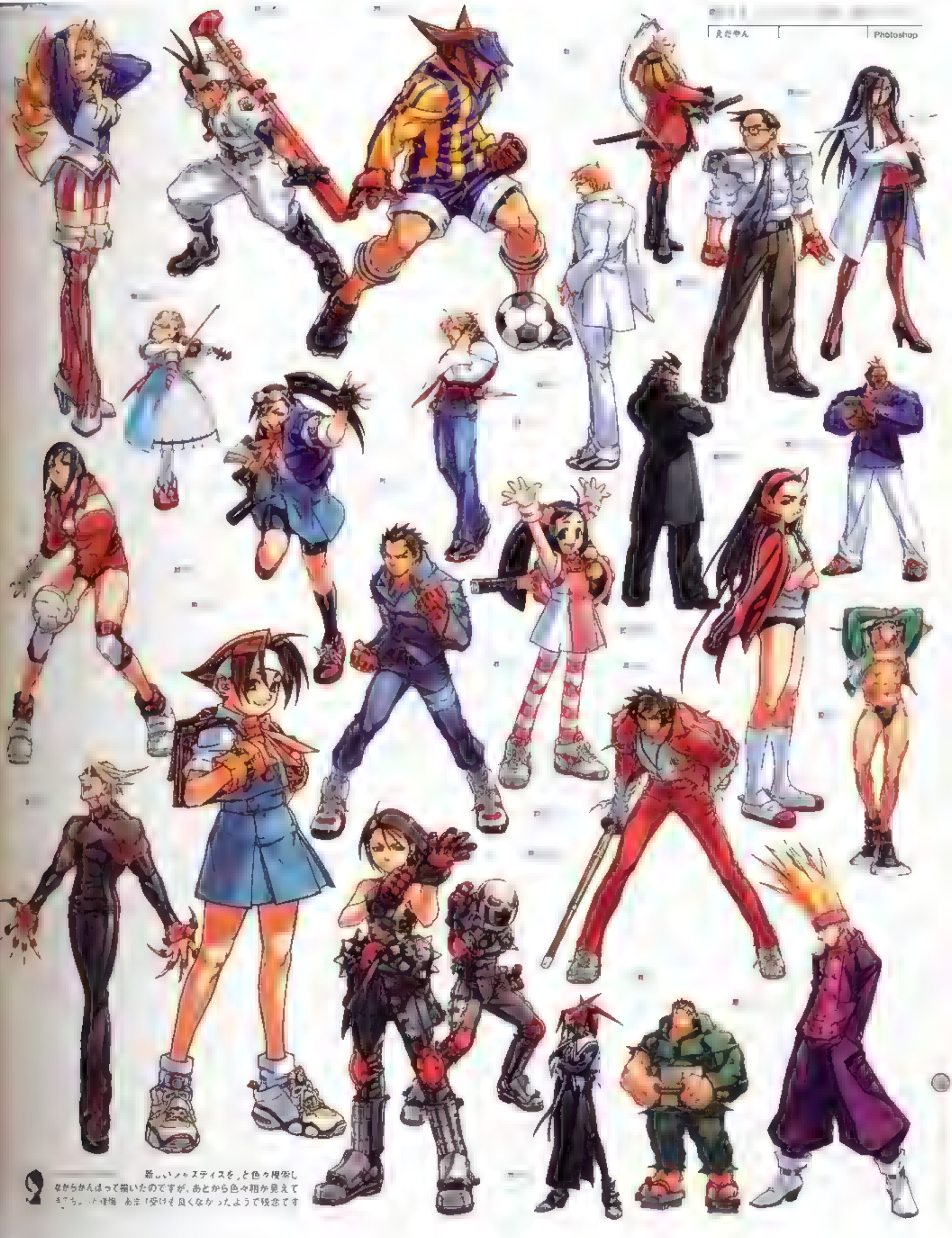
燃えろ ジャスティス学園 メインイラスト

えたやん	2380×2520pixel	Photoshop

アイデア出しでかなりハマって
い 色々悩んだ末に何とか形にしましたが 個人的に
のメインを越えてないと思うので あまり気に入ってな

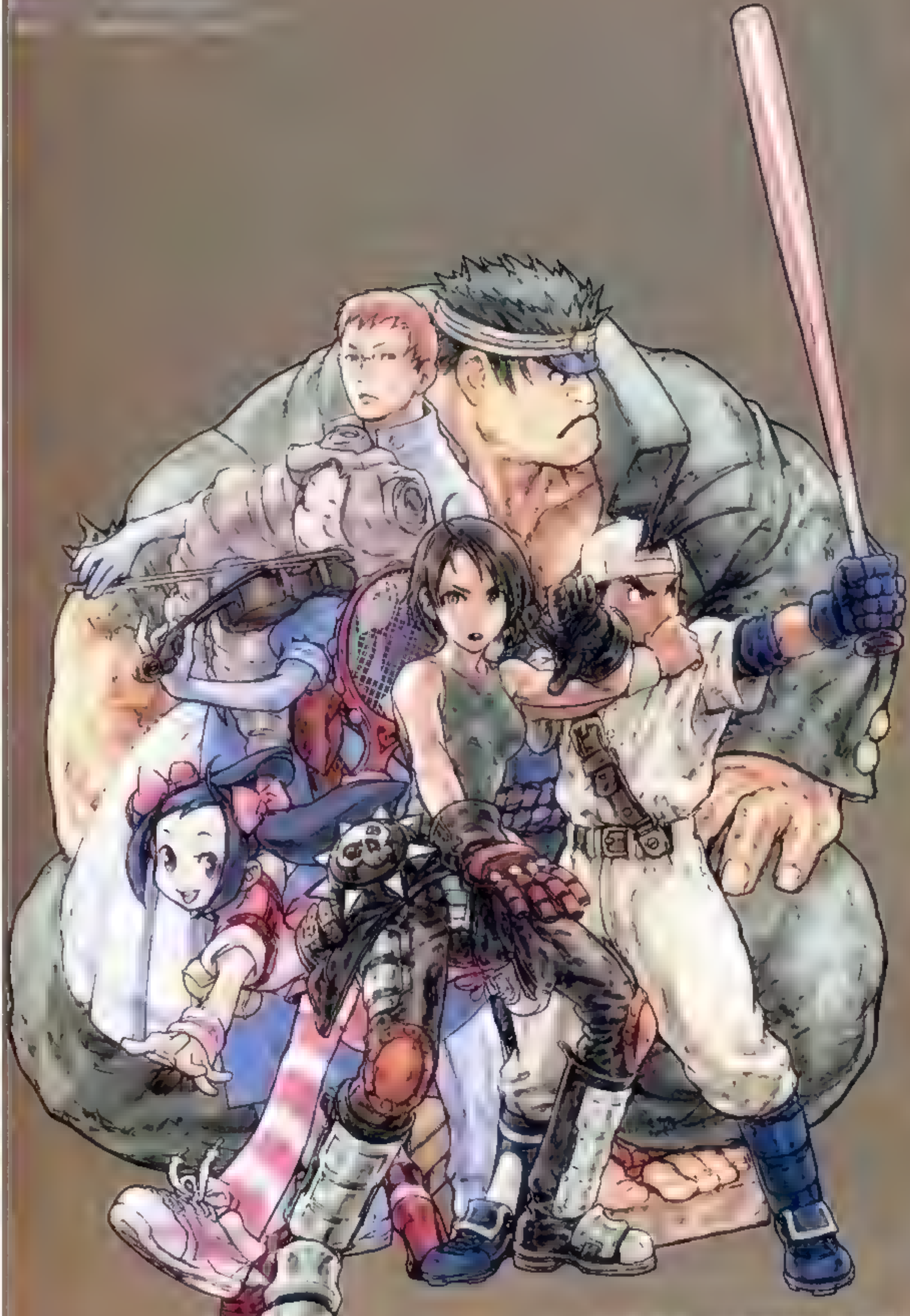


えだやん | Photoshop



新しいジャスティスを，と色々模索しながらがんばって描いたのですが，あとから色々粗が見えてきちゃった作品 あまり「受けも良くなかったようで残念です

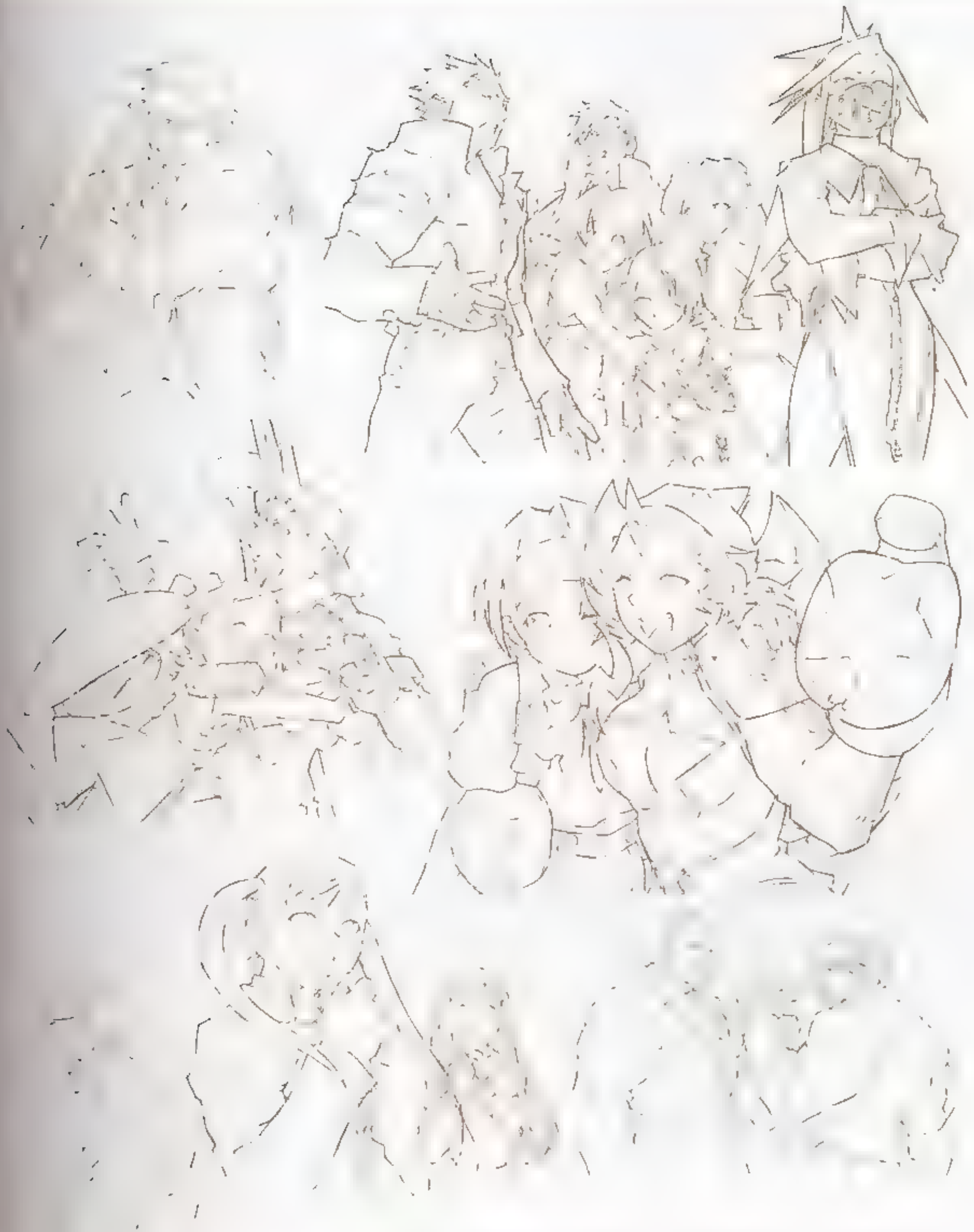
[illegible]



[illegible]

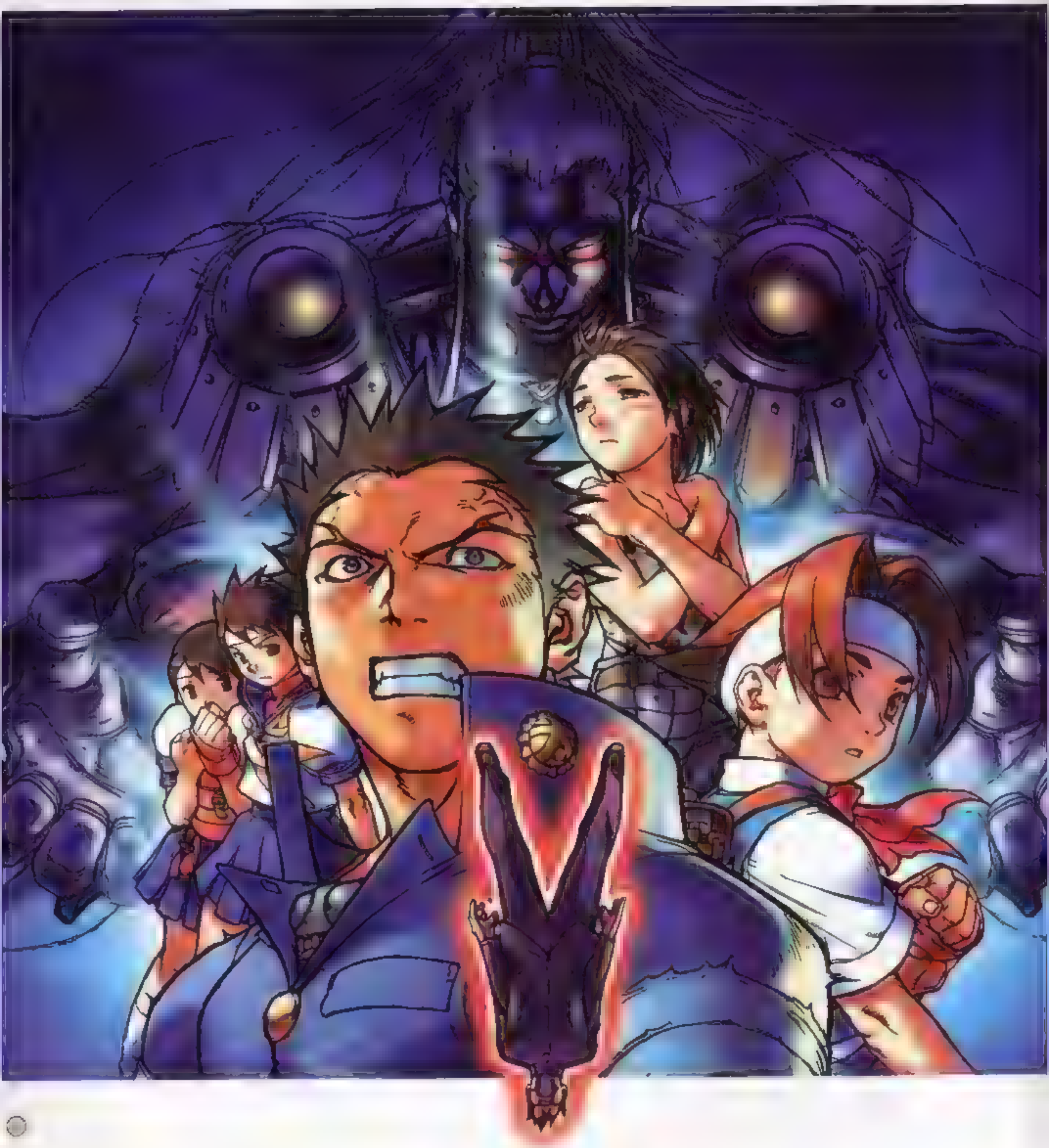
[illegible]

中はジャンケンで決めました（あきらと猫だけはもらった）。描線した
あと、もものラケットにガットを張り忘れていたのに気づき急遽
SHOEIさんに書き足してもらいました

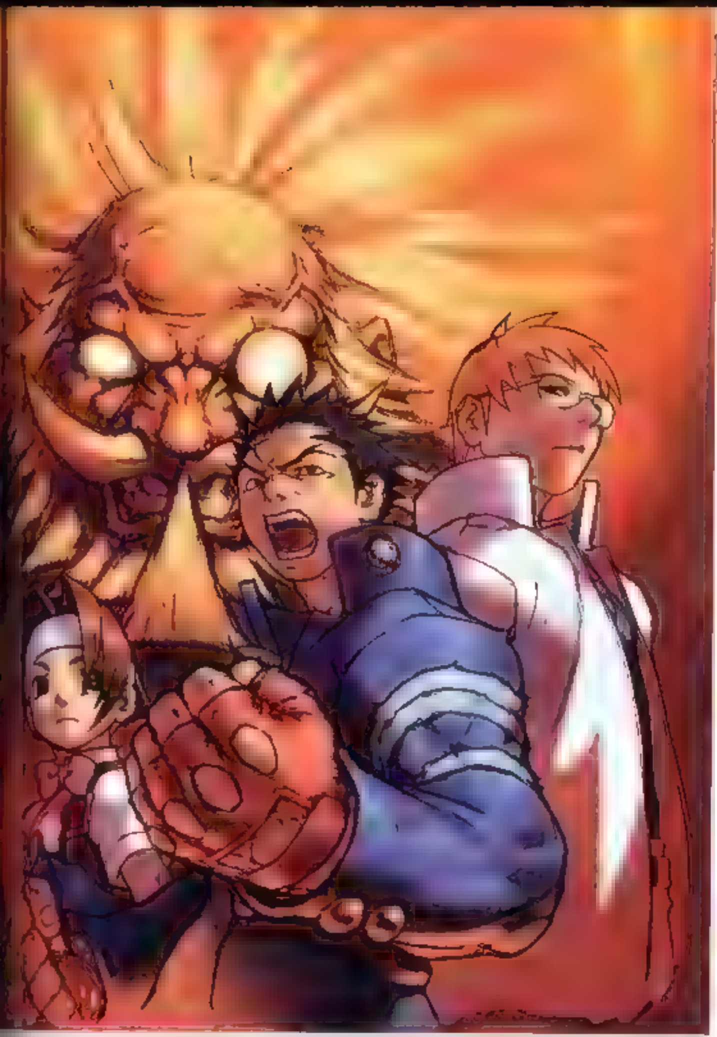


前作と変わって色々な絵を描かなければいけなかったので大変でした。
あまりの時間のなさから彩色はチームの人達に塗ってもらいました　ご迷惑お掛けしました。

えだやん　2622×2622pixel　Photoshop



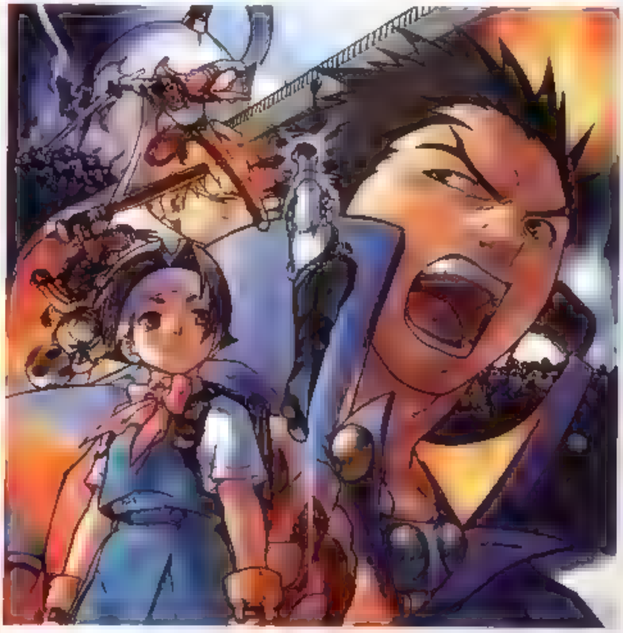
アンケート　家庭用に続いての
だったので　ネタ切れて大変でした　ドラマは賛否両論
たのですが、絵はどうだったんでしょうかね?



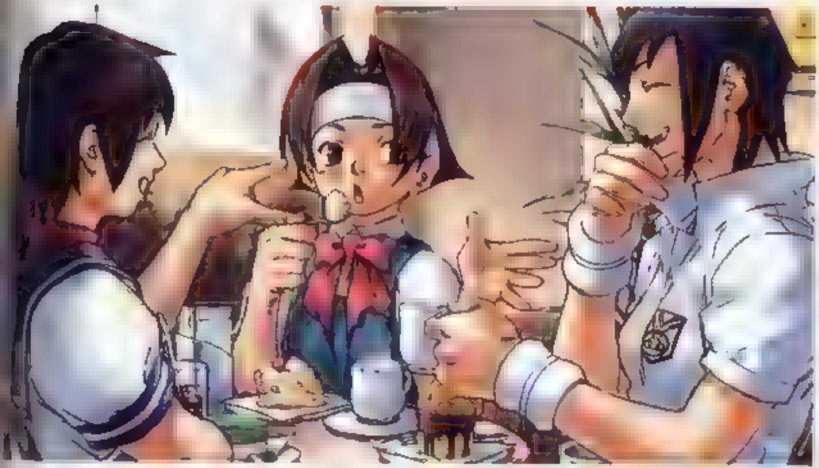
えたやん　2005×2692pixel　Photoshop

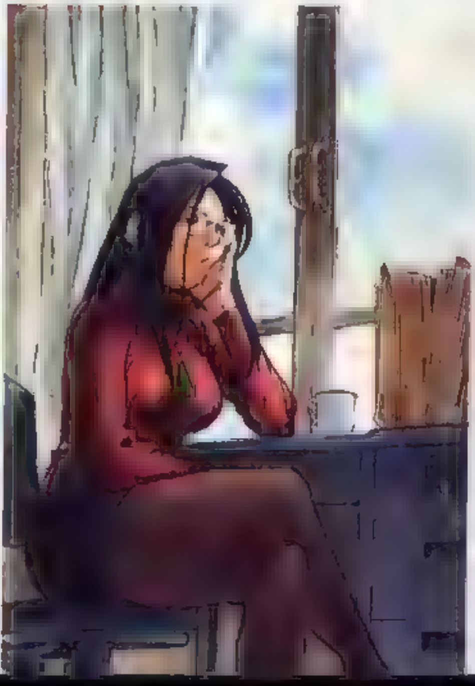
急ぎの仕事だったのでラフ過ぎて結構つらいですが本になったときレイアウトでちょっと助かりました。それにしても雷蔵恐いなぁ。

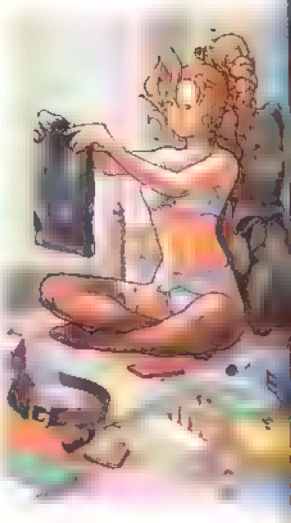
えたやん　2092×2116pixel　Photoshop



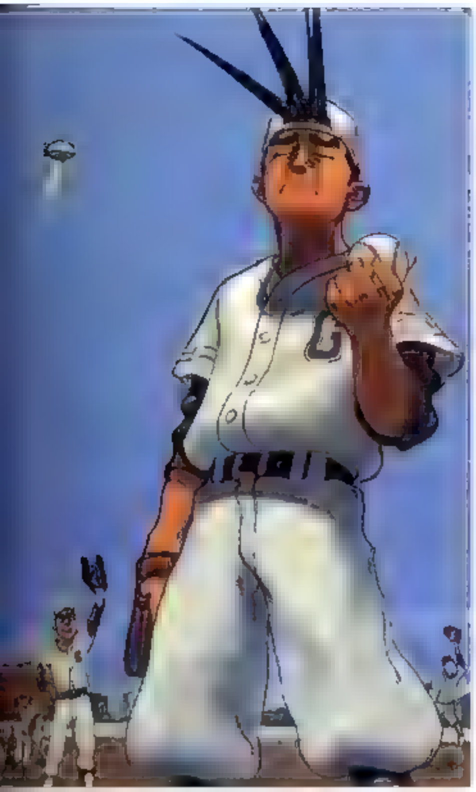
アーケード版の「赤」と違うイメージにしようと、色々な色を使ってみました。あとこの頃からキャラが増え始めてメインに全キャラ入れづらくなりました。





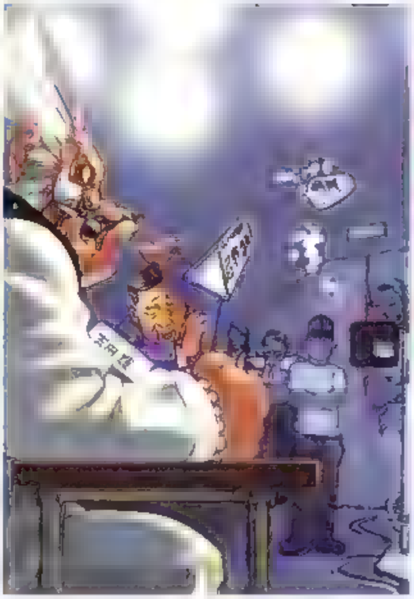


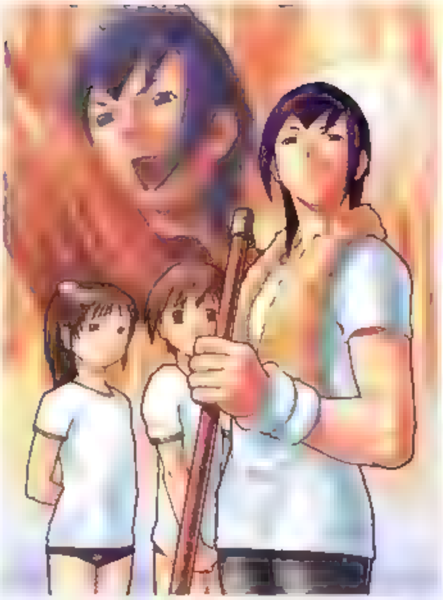
宮っ子ラ

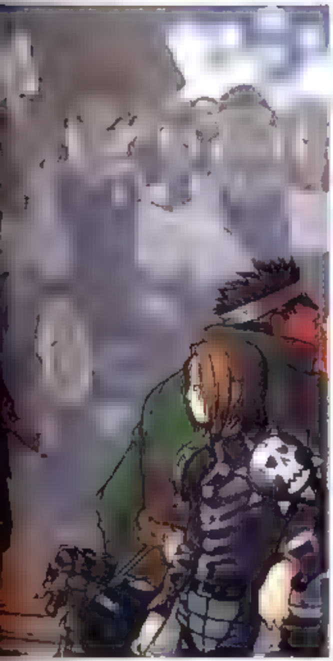


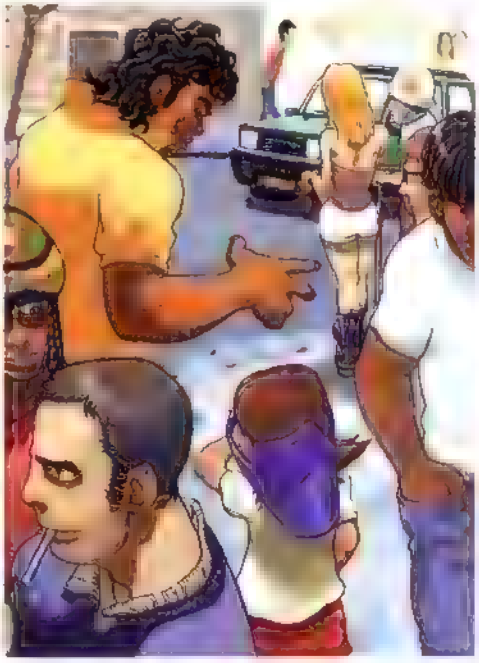
よろやん

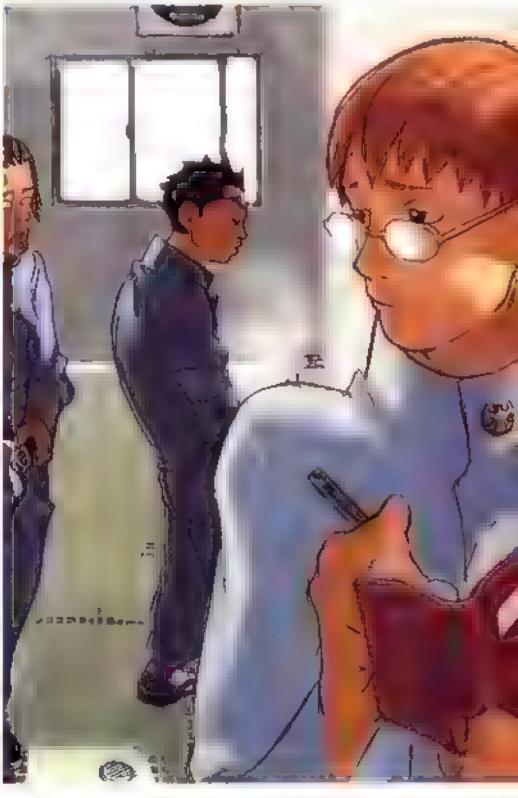
Photoshop



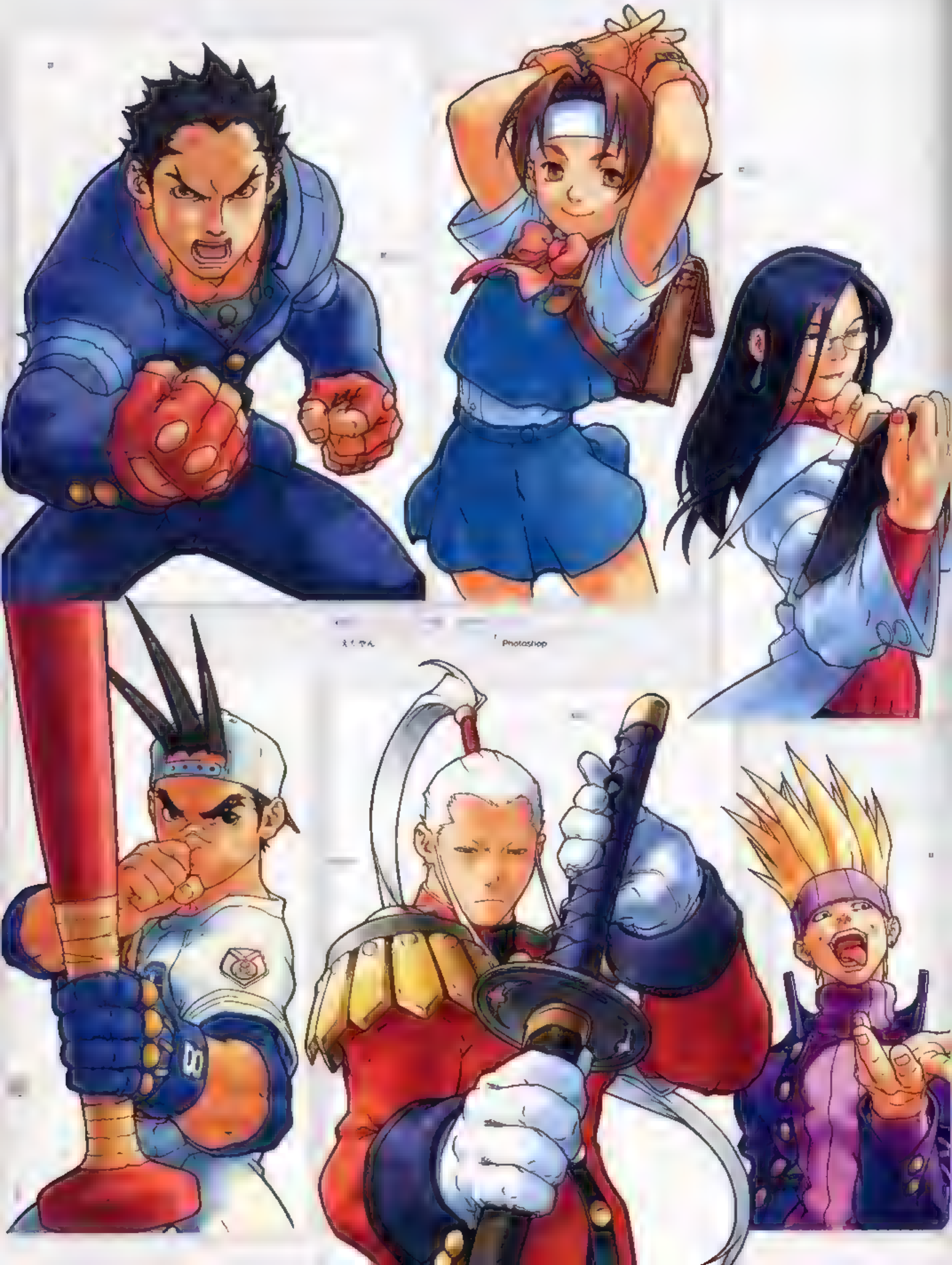






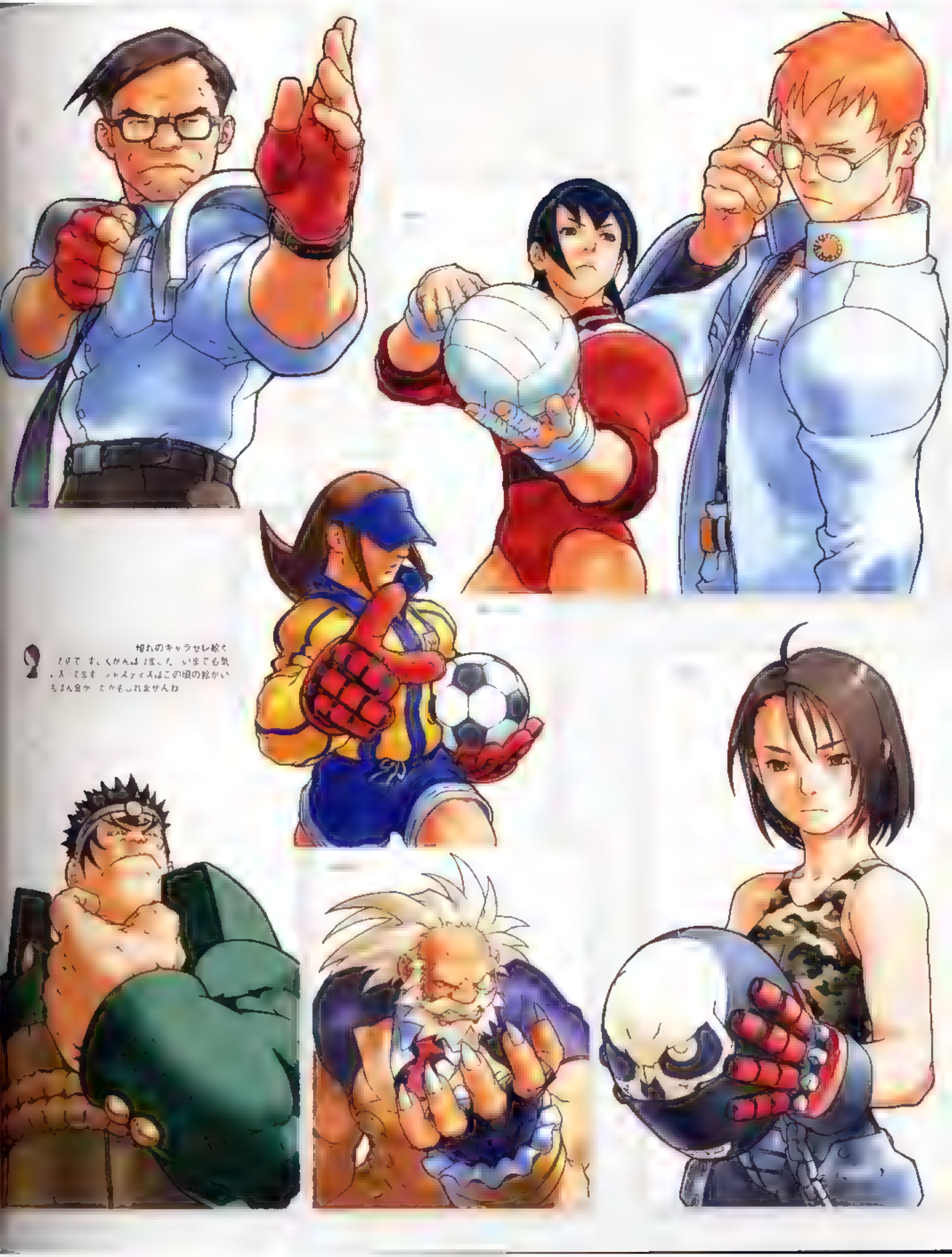


当時かなり厳しいスケジュールだったので イケノさん、コマキ君と3人で分担して描きました。すごく強引な感じもしますが、たまにはこういうのもいいですね

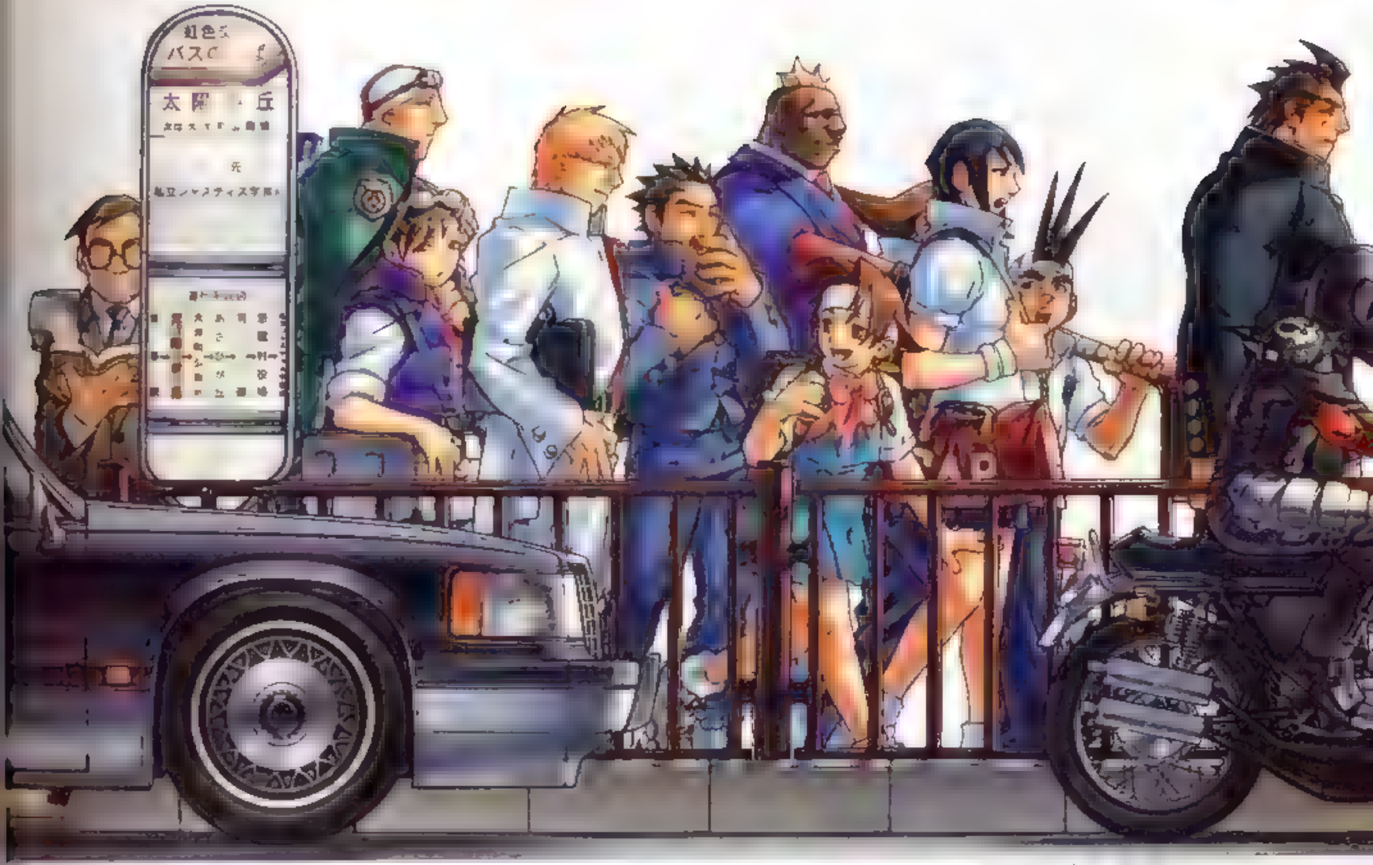


えむやん

Photoshop



憧れのキャラセレ絵だったので、すごくがんばりました。いまでも気に入ってます。ジャスティスはこの頃の絵がいちばん良かったかもしれませんね



[illegible] ×3248pixel　Photoshop

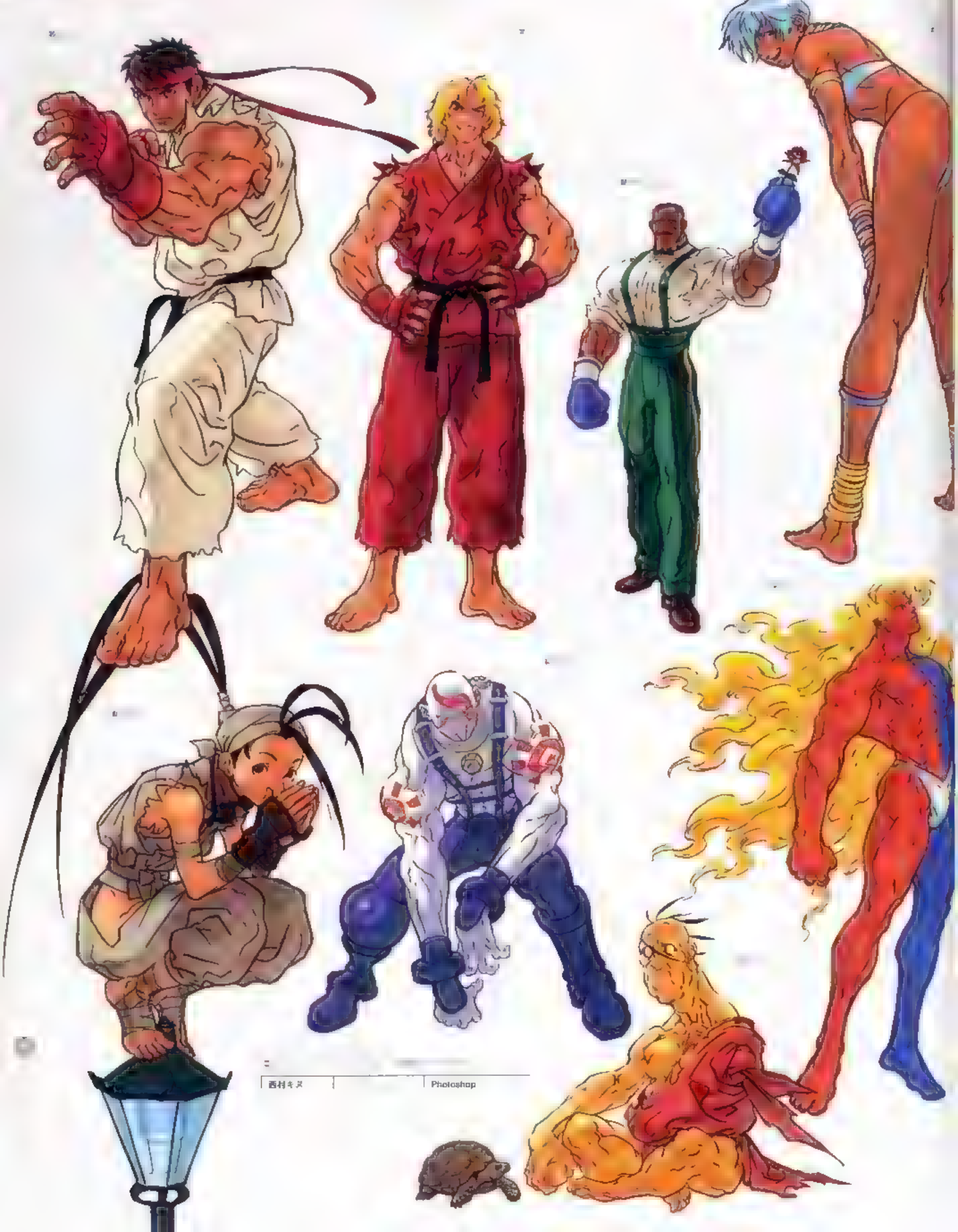
[illegible] まってないイメージと 楽しくてにぎやかな登校風景 [illegible] 楽しい雰囲気が出ればいいなと思って描きました [illegible] フルカラーで難しいですね

[illegible] 2480×3508pixel　Photoshop

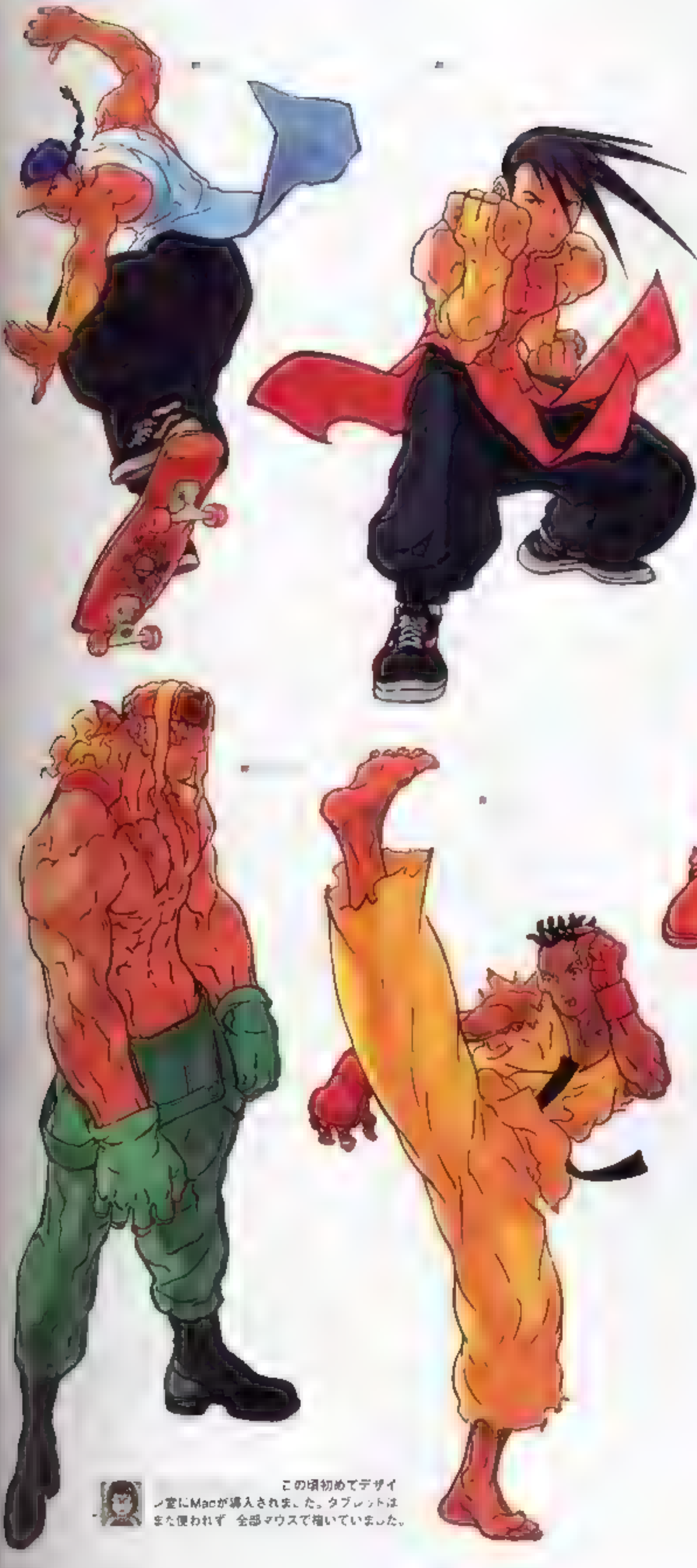
[illegible] 的イメージしてま [illegible] との依頼で どうせならメインと連動したものにしようと思い メインに出ていないキャラを加えて描いてみました [illegible] 間違いないけど

[illegible] ×4250pixel　Photoshop

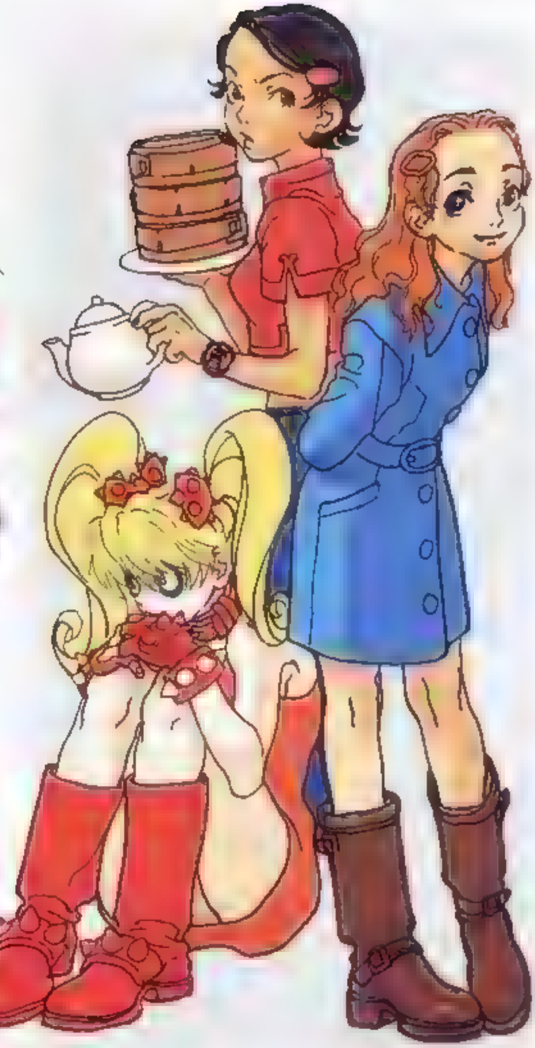
初めて自分がイラストを担当しまして [illegible] 気合いを入れて描きました 当時の自分のすべてを出した [illegible] 今でも気に入っている作品です



西村キヌ		Photoshop

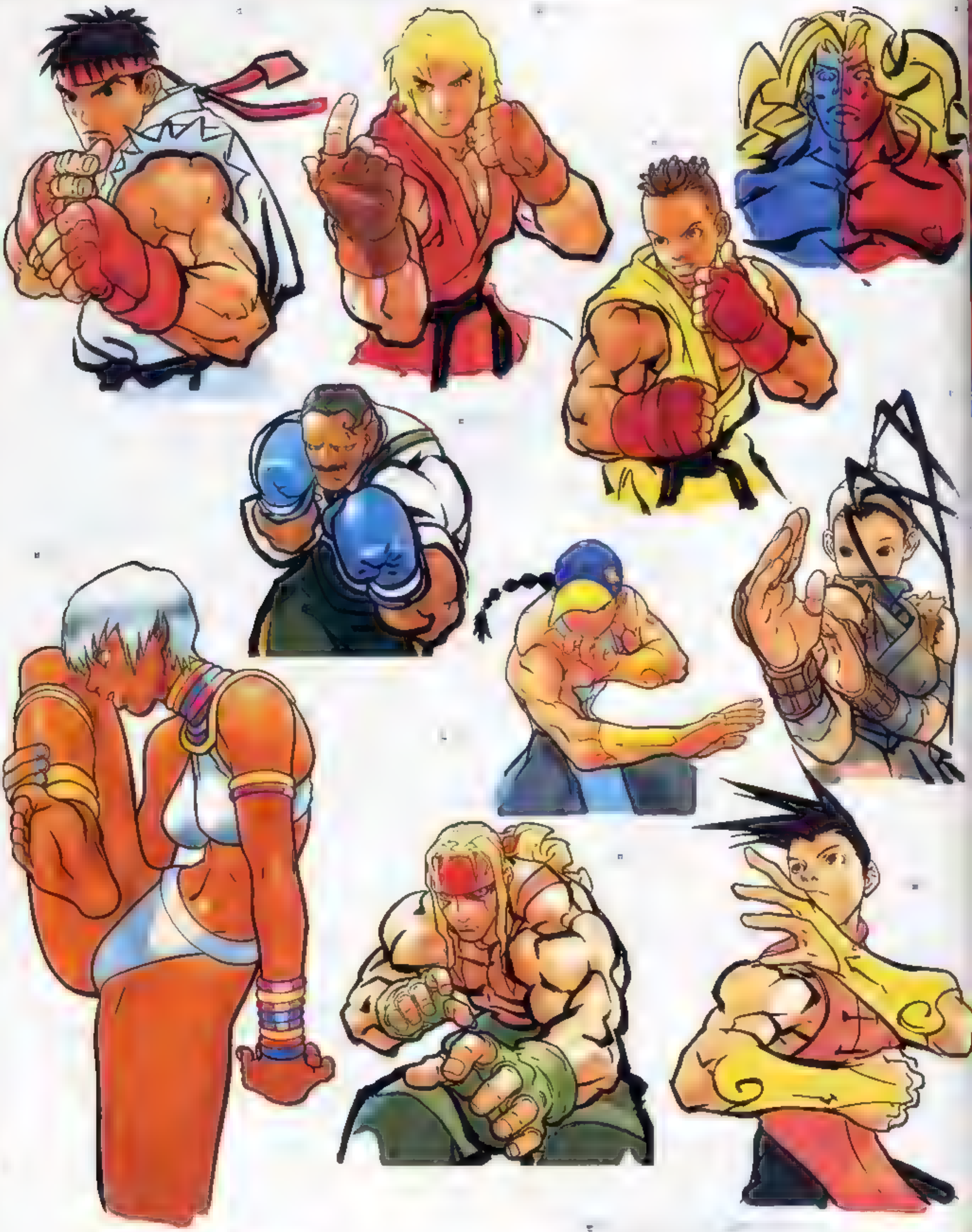


この頃初めてデザイン室にMacが導入されました。タブレットはまだ使われず 全部マウスで描いていました。



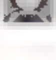
西村キヌ | Photoshop

ストーリーデモに出てくる女の子達です。エフィー（左端）の服のトゲトゲを描き忘れました。

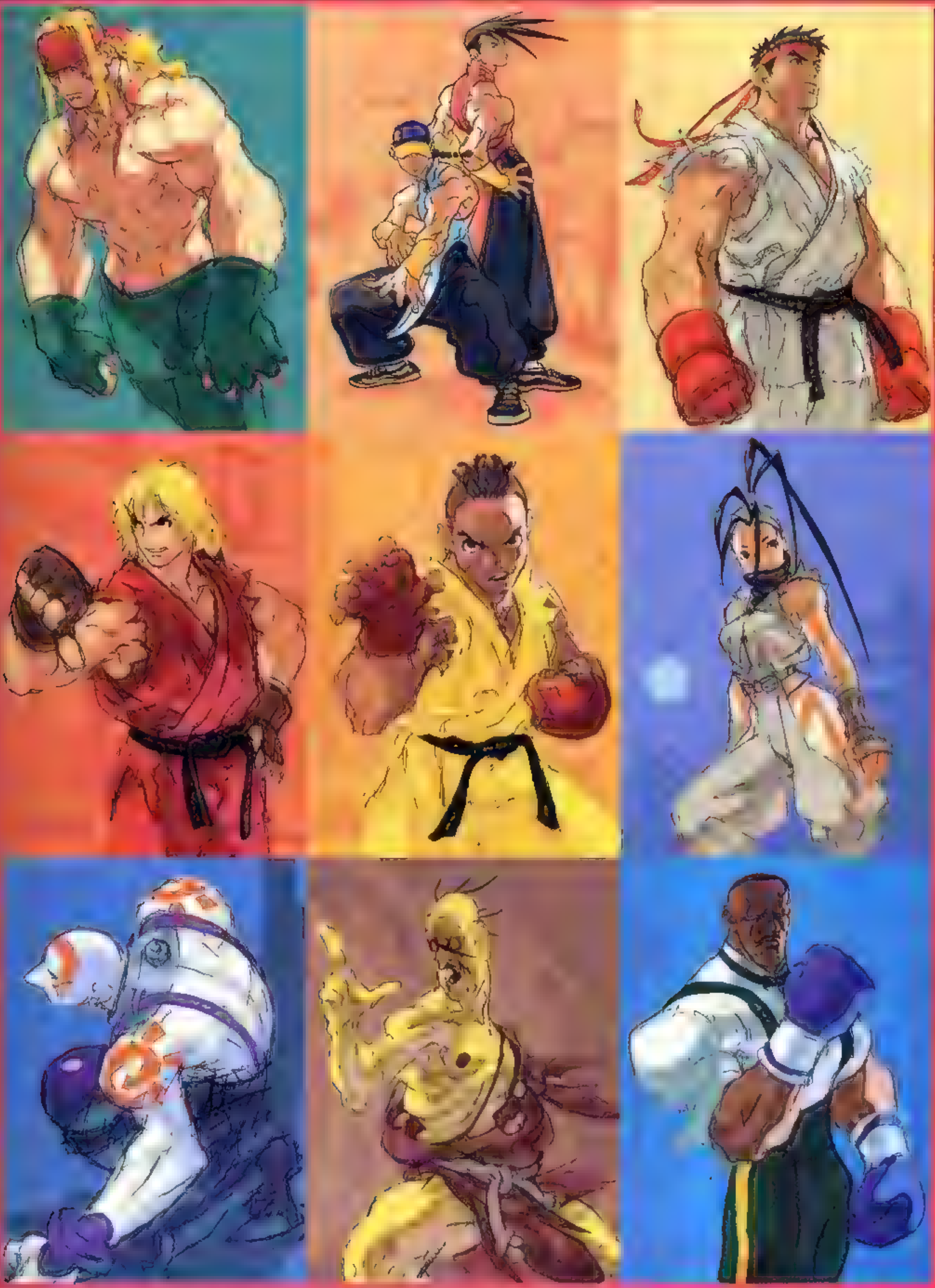


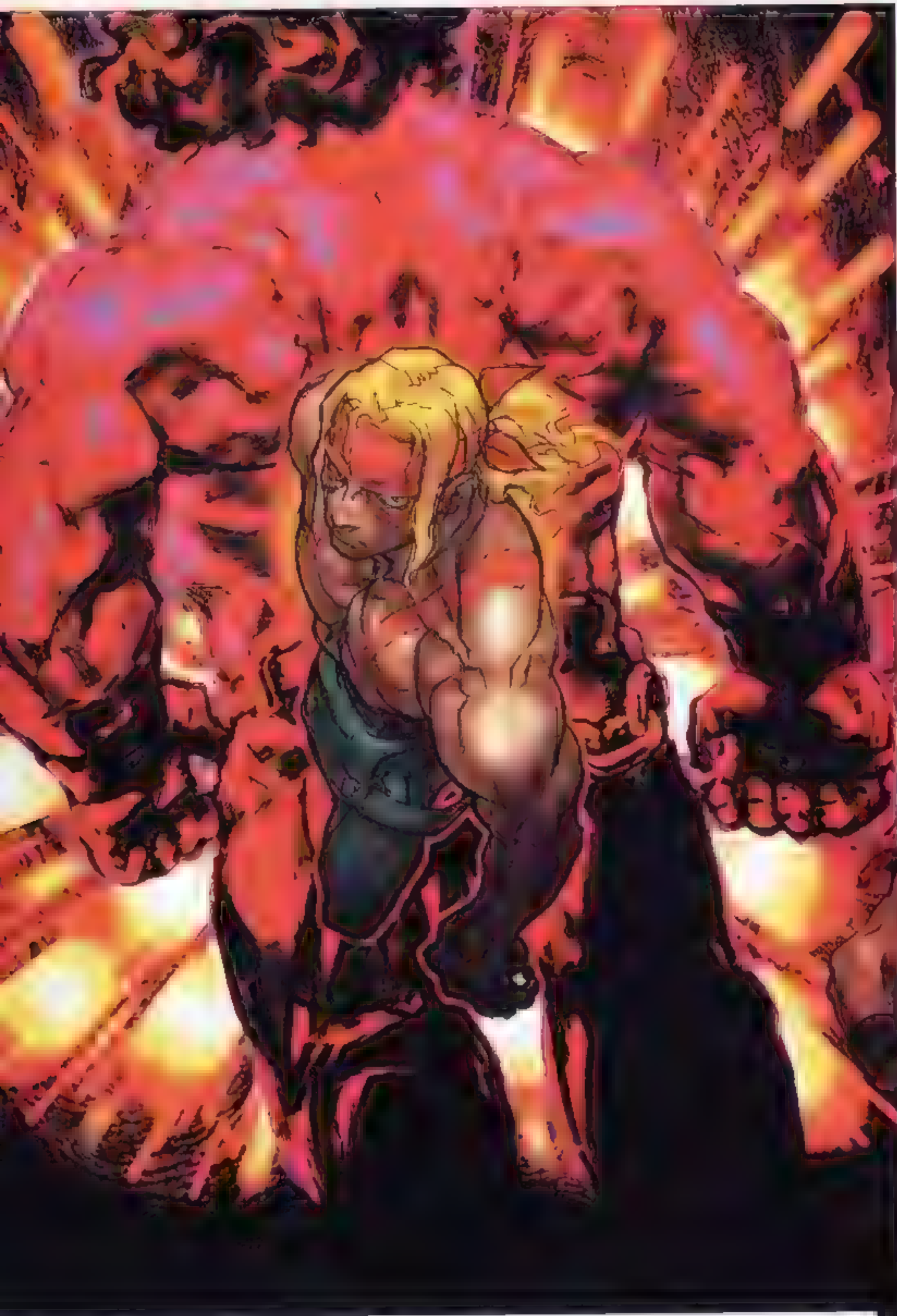
AKIMAN | Photoshop

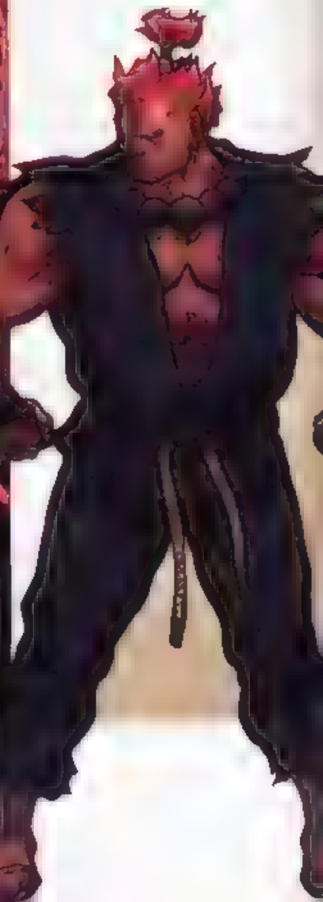
西村キヌ | Photoshop



ケンの髪型は企画マンの絵コンテに影響されまし
絵を描くことに新しい良い作用があるようにしたいので、そのために絵柄
キャラのイメージが変わる 違う角度から見た感じに見えることもありま





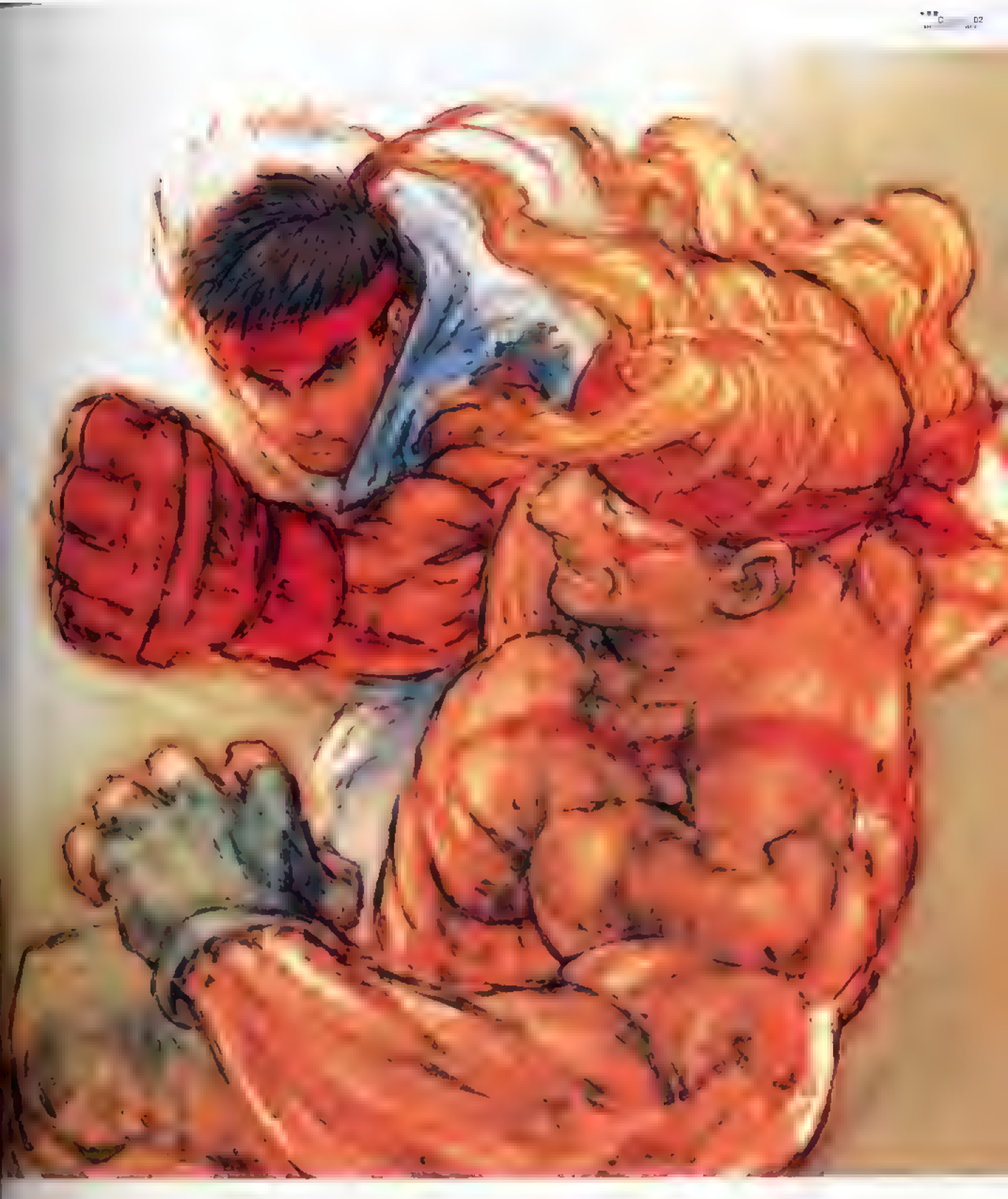


西村キヌ	2928×4108pixel	Photoshop

手前のアレックスはカラーで、後ろのヒューゴーはモノクロでそれぞれ描いて合成してもらいました。しかしアツイ絵やな

CRMK	1733×3000pixel	Photoshop

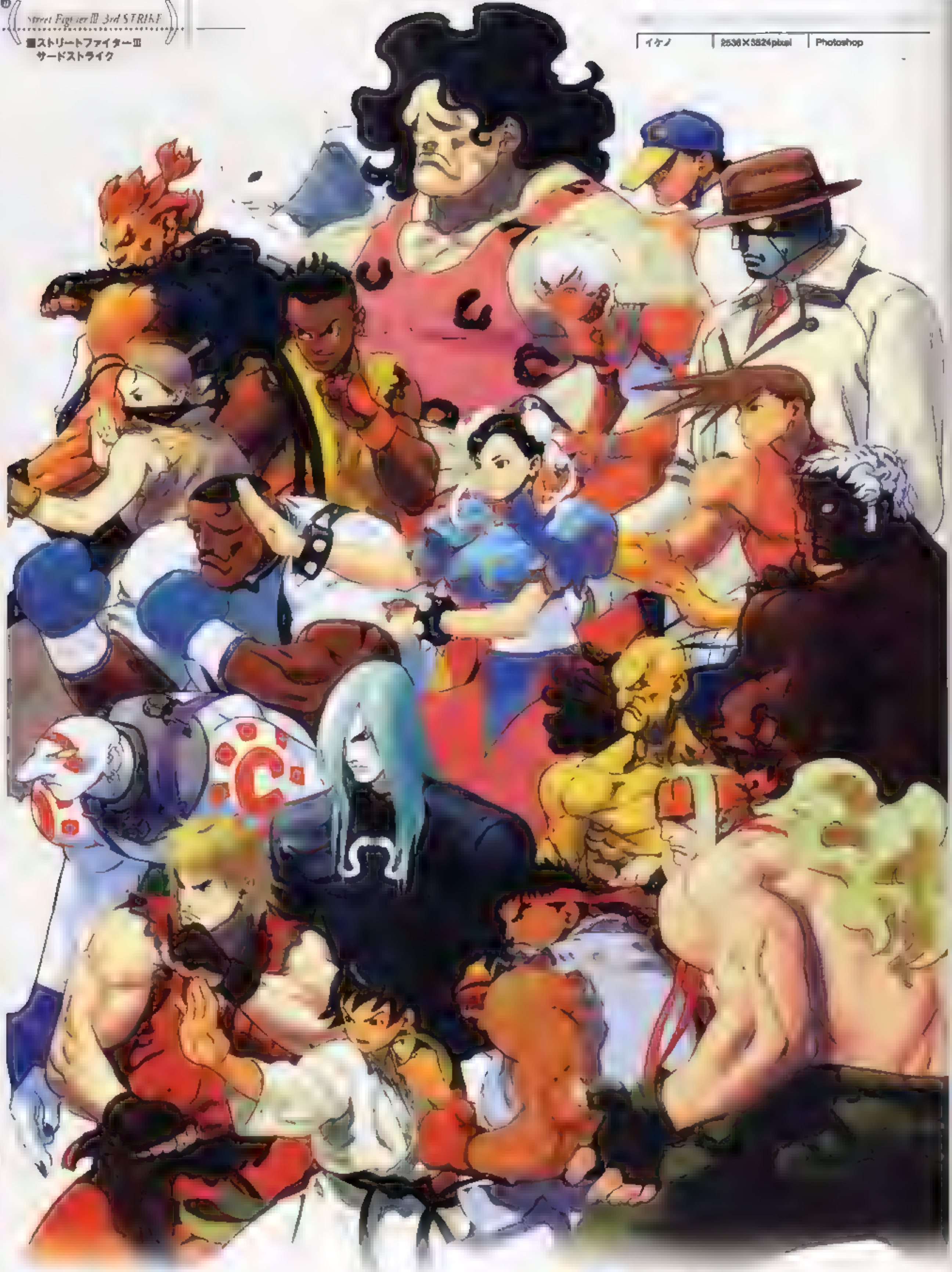
これは何用に描いた絵かよく覚えてないです。そういえば、この豪鬼というキャラクター最初は隠しキャラで、ゲーム中に登場することをないしょにしてるんでしたねぇ



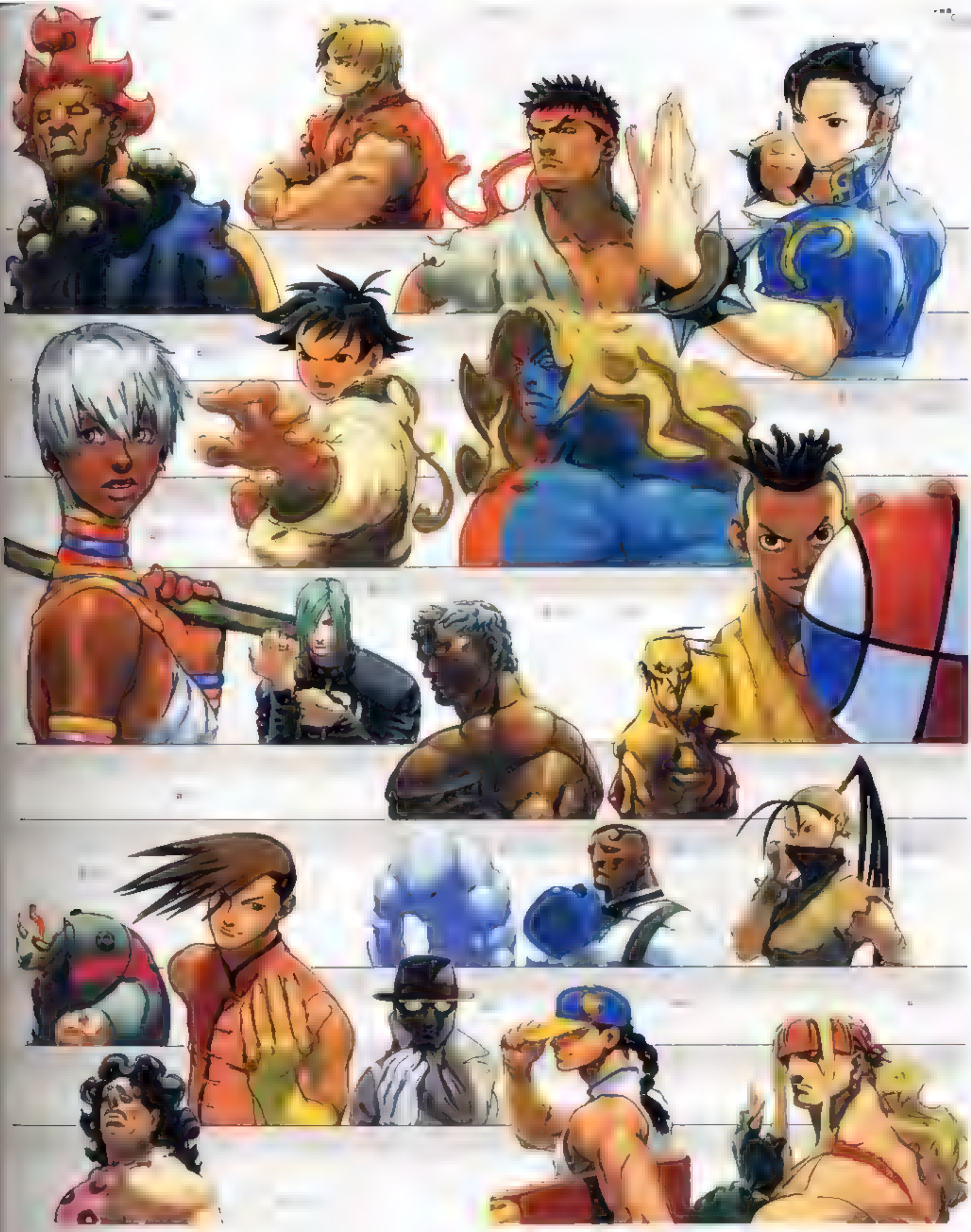
5Pデ。 4273×3574pixel Photoshop

頭の中にある像を具体化するにあたって より想像に 最初のイメージに忠実に ヤル、という方向の描き方にチャレンジしてみましたが

イケノ	2536×3524pixel	Photoshop

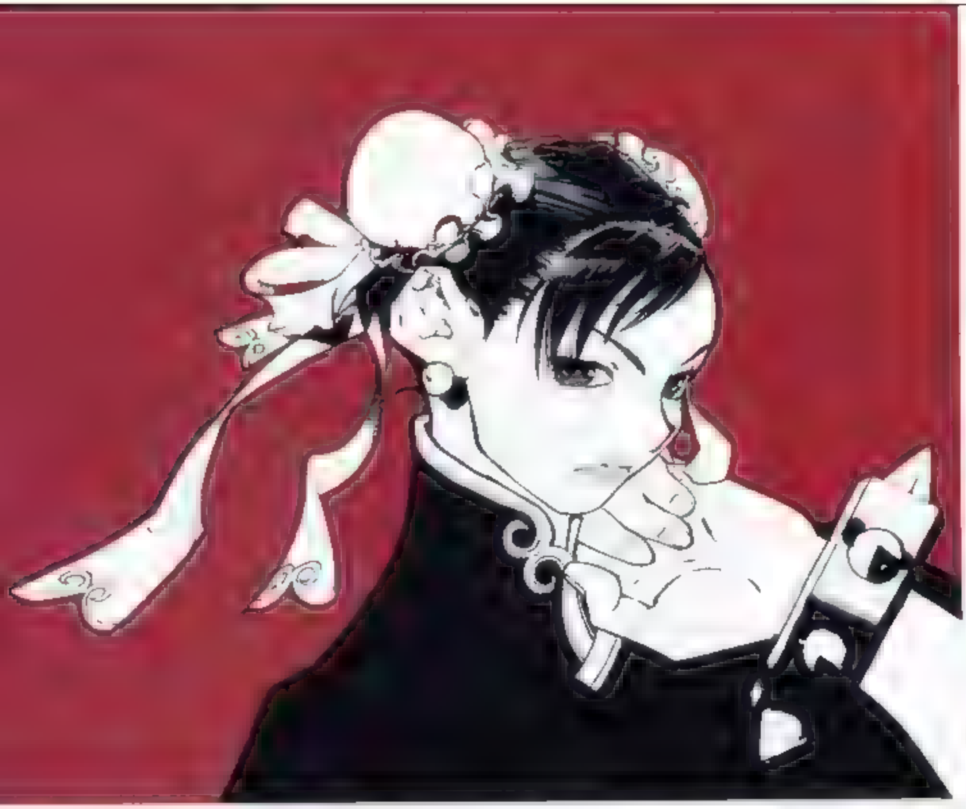


ん～これの垢抜けなさ加減が 心のノコリとなり
DC版のメインまで眠れる夜が続くこととなるのでした ←寝てるやん



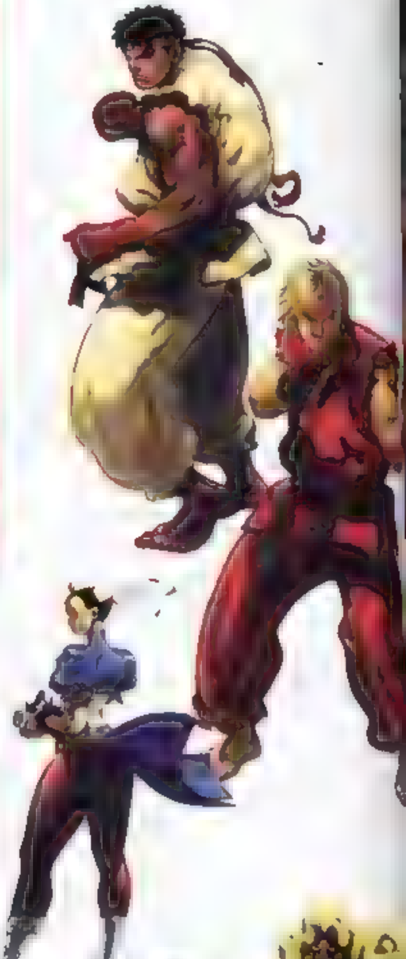
Photoshop

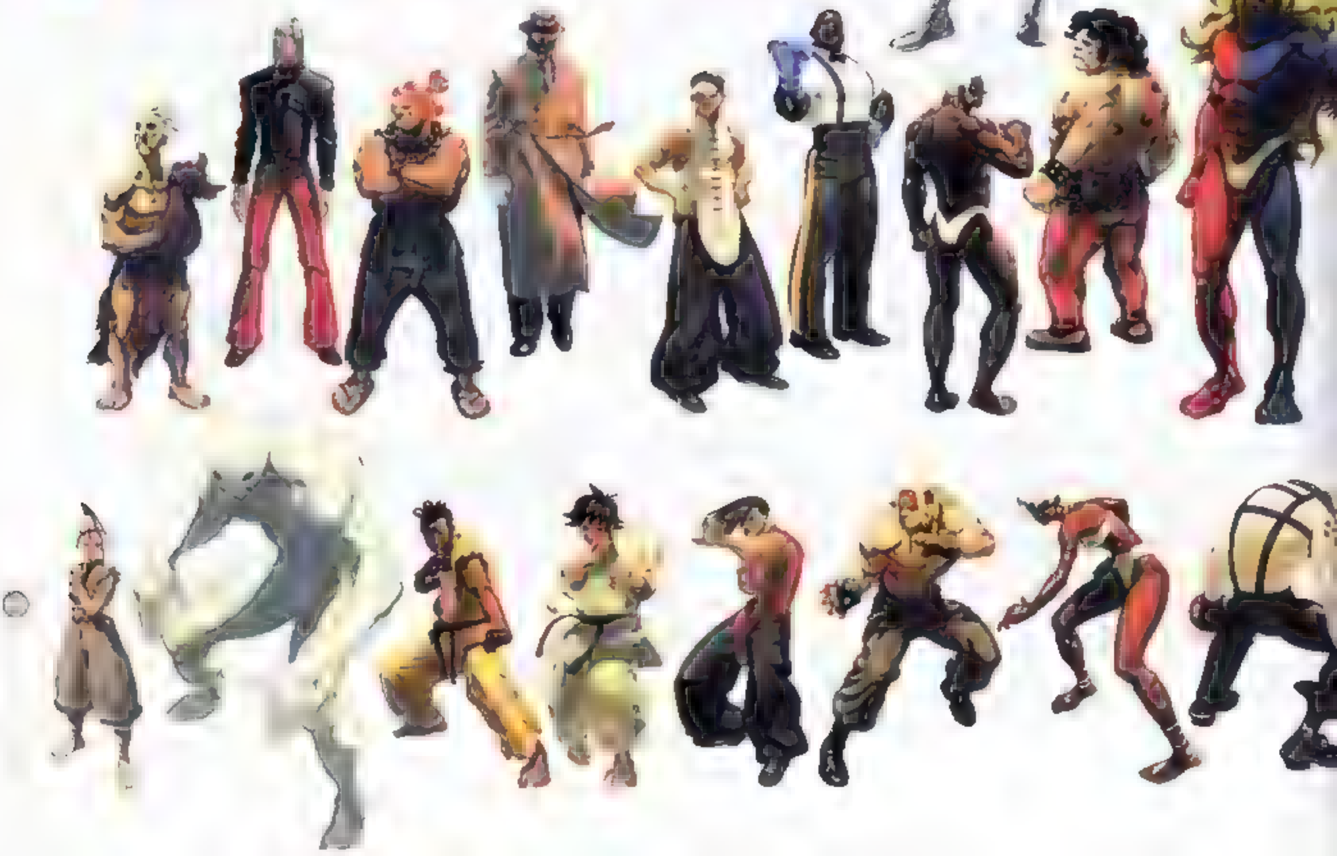
感じ、雰囲気を出すって難しいです。
デッサンデッサンってせこせこ描くとほんとにせこい絵になります。このなかで比較的せこくない絵は うーん4、5枚かな。

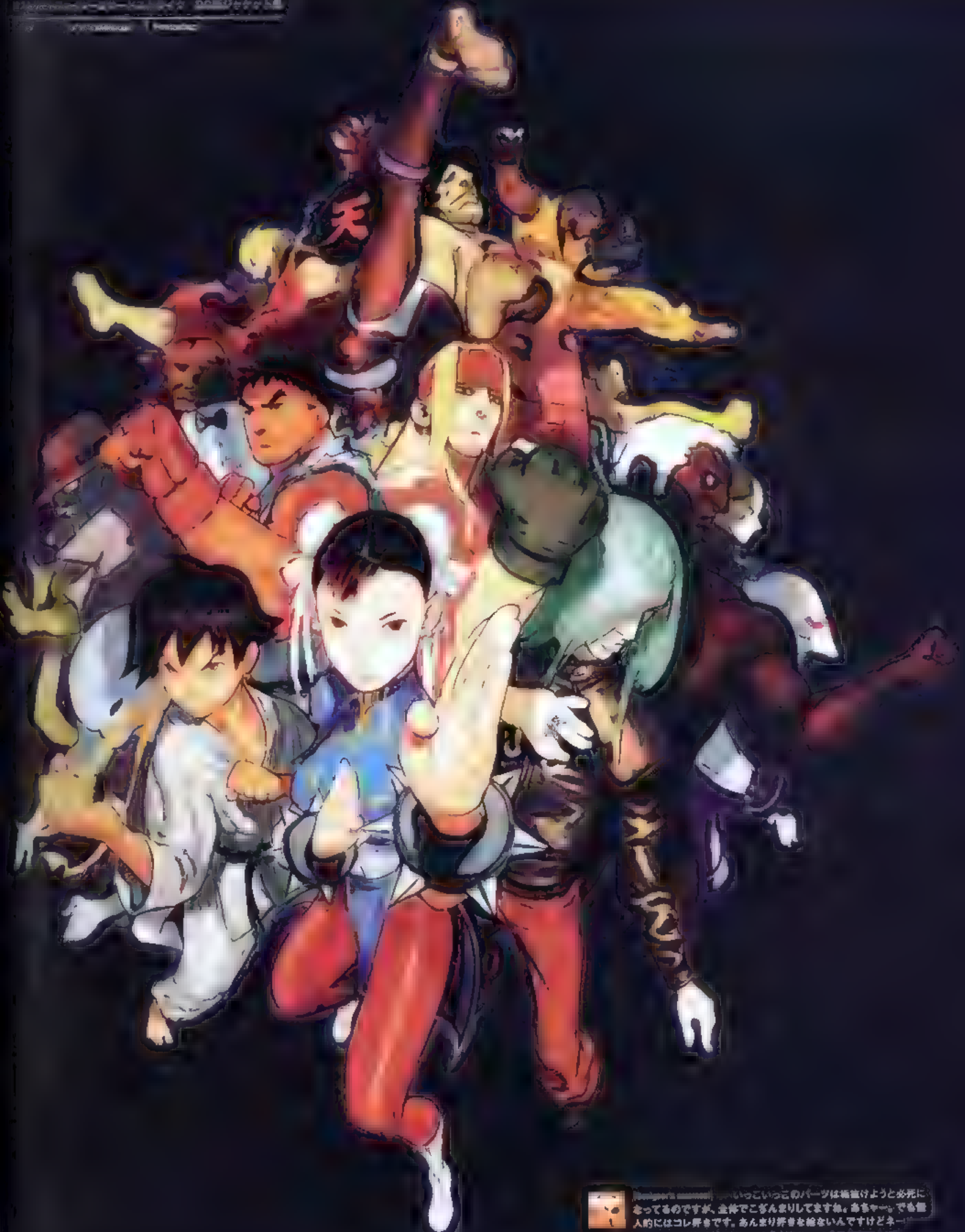


SHOE　代理 | 3005×2126pixel | Photoshop

ゲームショーのペーパーバッグ用描き下ろし
色が3色なのは印刷の関係から。

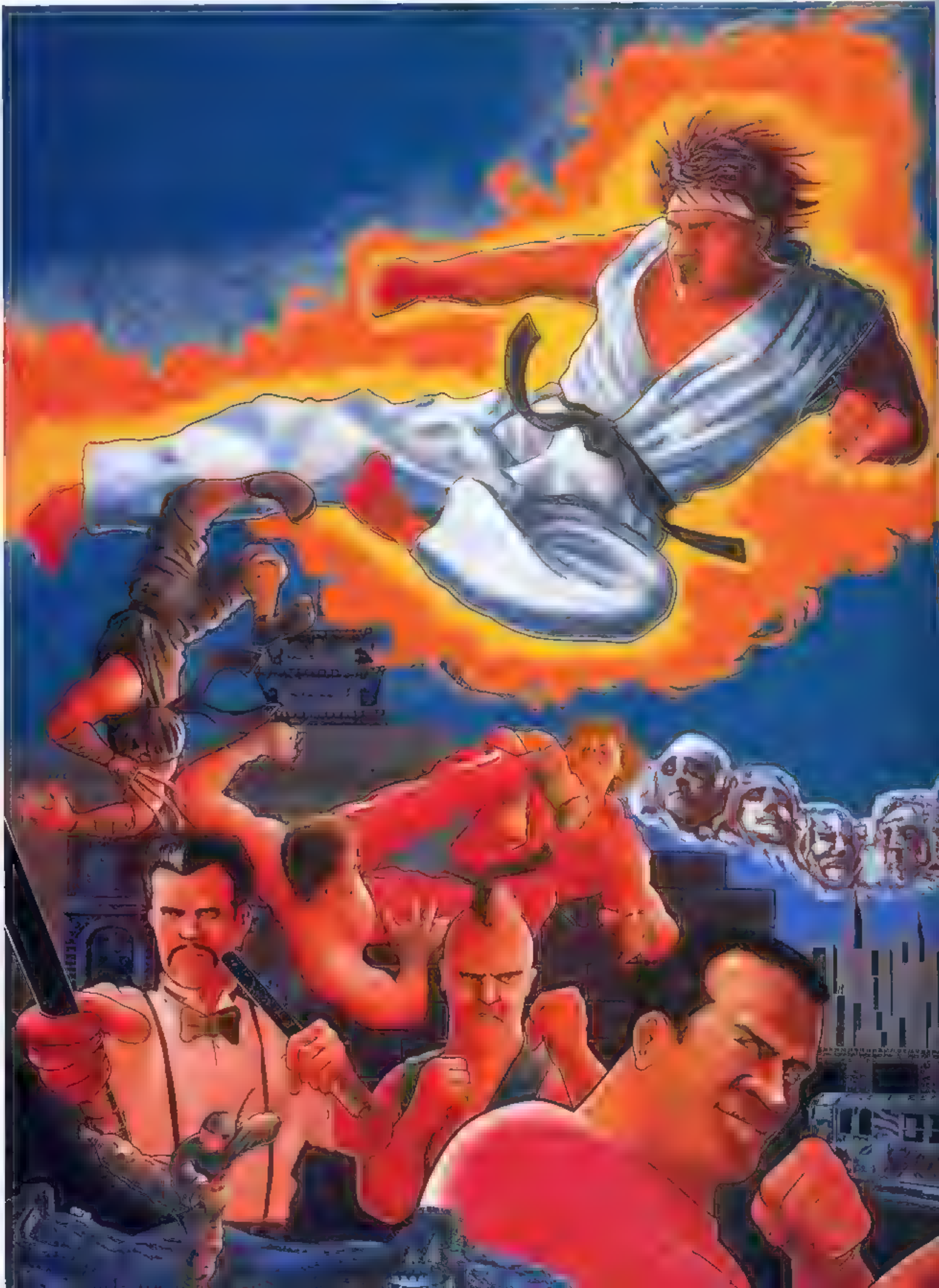


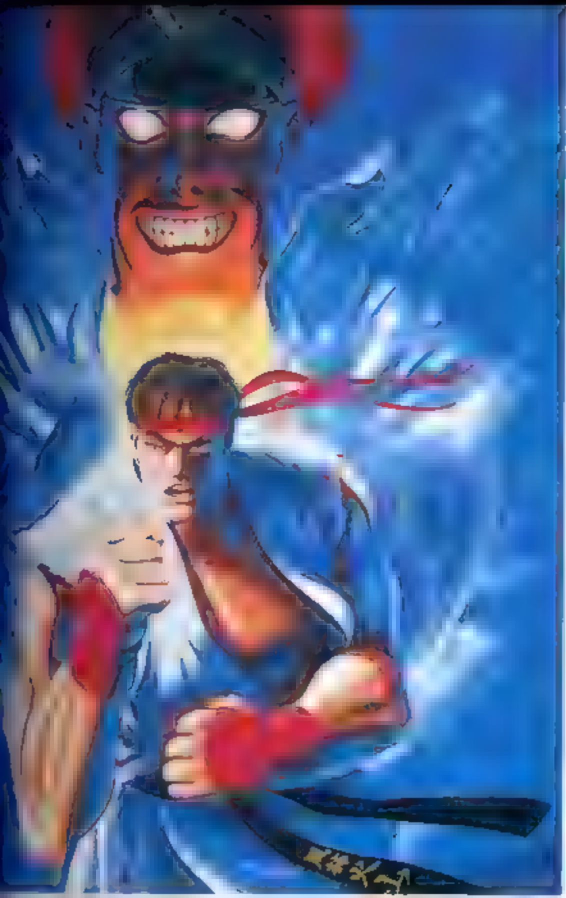


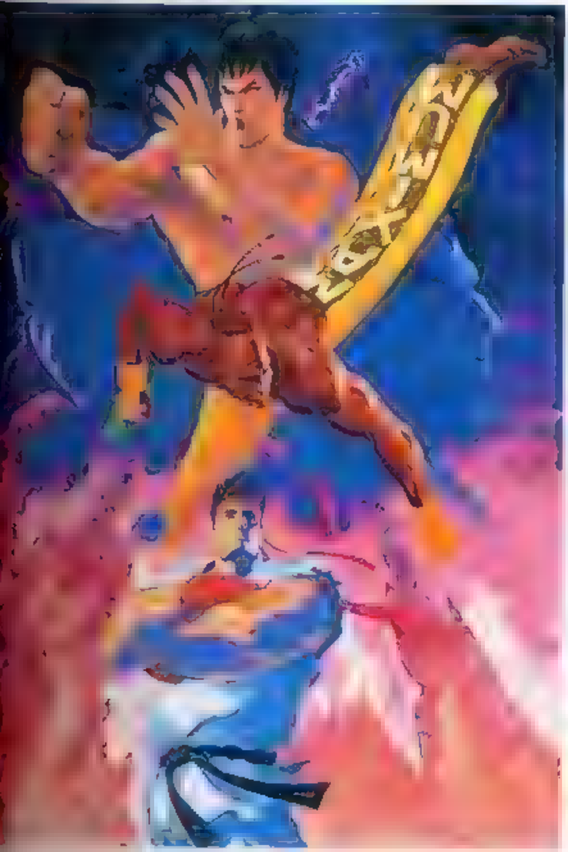


Designer's comment いっこいっこのパーツは格好付けようと必死になってるのですが、全体でこぢんまりしてますね。あちゃー。でも個人的にはコレ好きです。あんまり好きな絵ないんですけどネー

	60.5×48.5cm	リキテックス

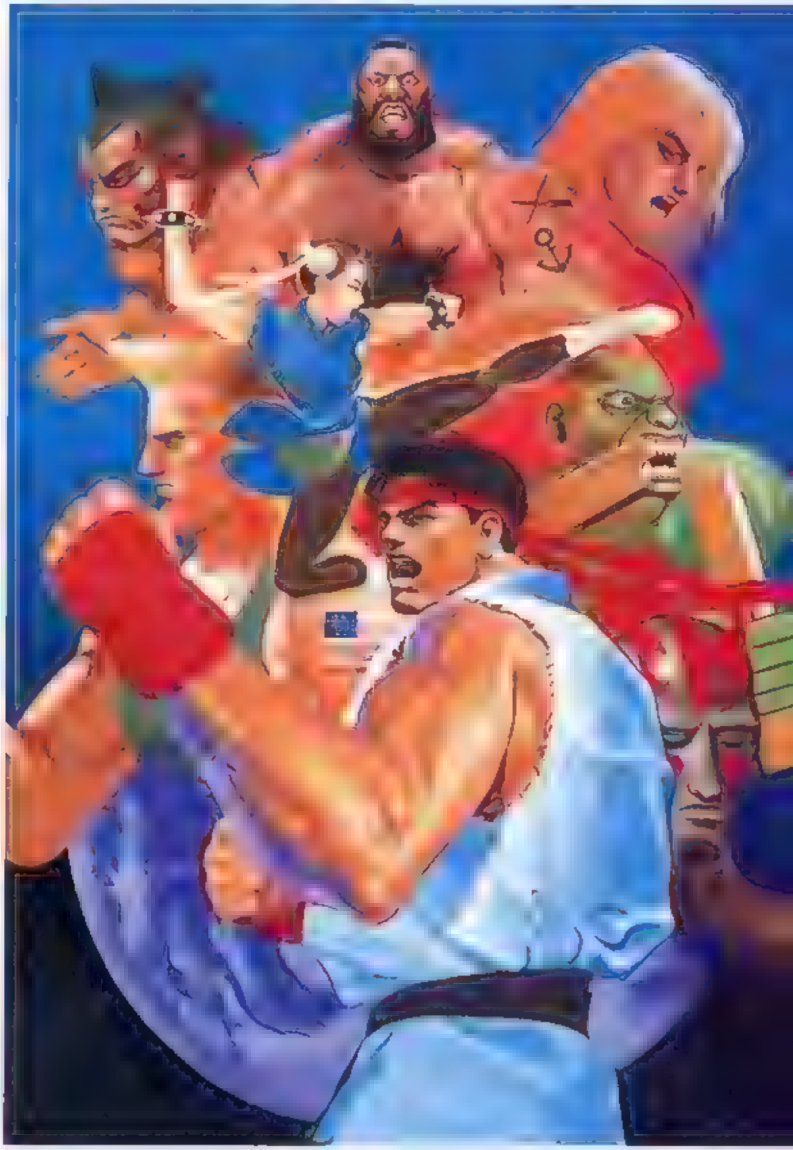






SHOE	60.5×49.5cm	キャンバス・リキテックス

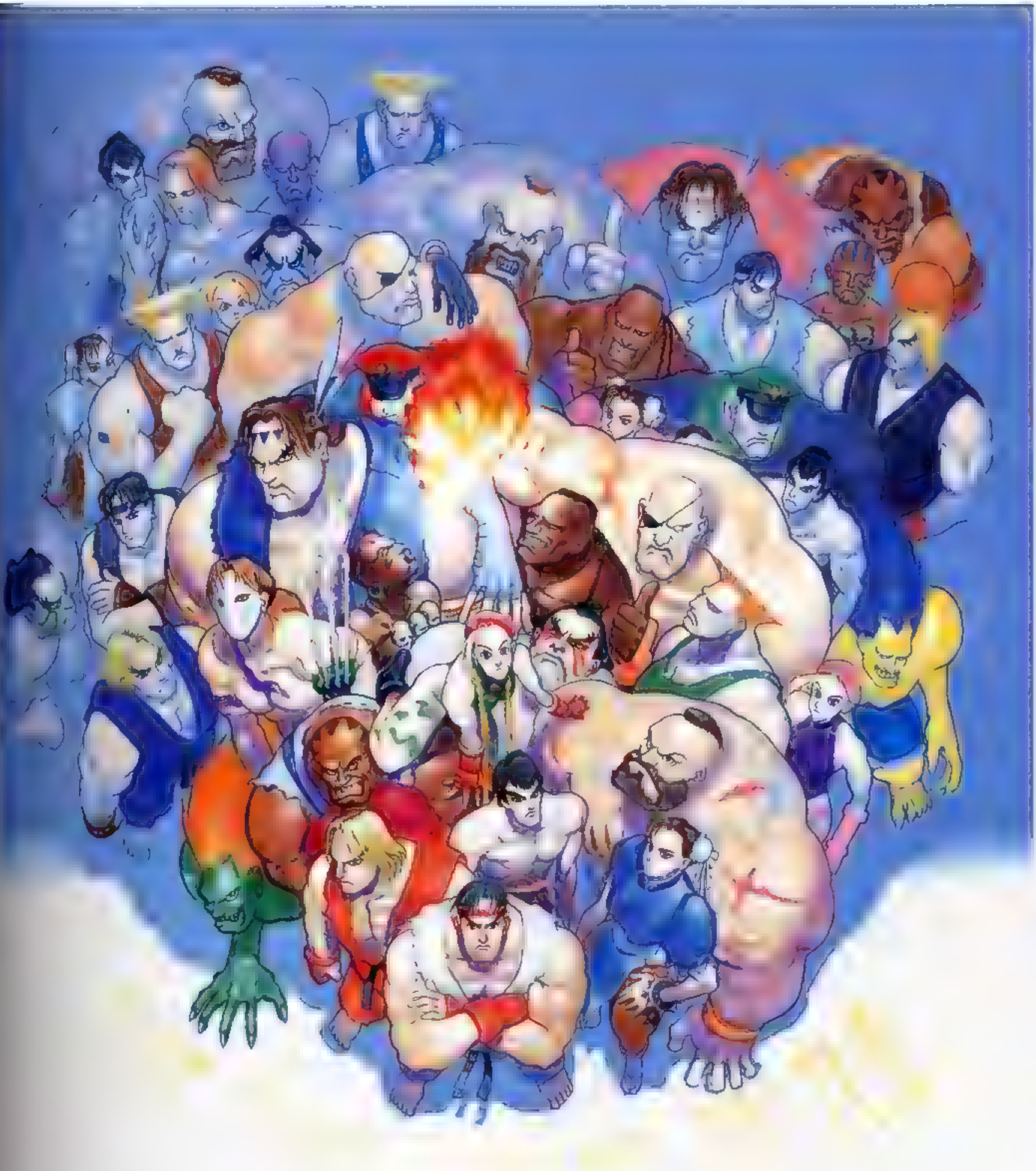
「ストⅡ」制作後、多くの人と出会い、いろいろな仕事に関わりました。私の人生を変えてくれた感謝すべき"偉大な作品"です。



AKIMAN	72.7×61.5cm	キャンバス・リキテックス

西村キヌ	73×80.4cm	キャンバス・リキテックス

紙に書いた下絵をキャンバスに投影してトレースできる！という秘密兵器を使って描きました。あの装置、いまはどこにあるのかなー。

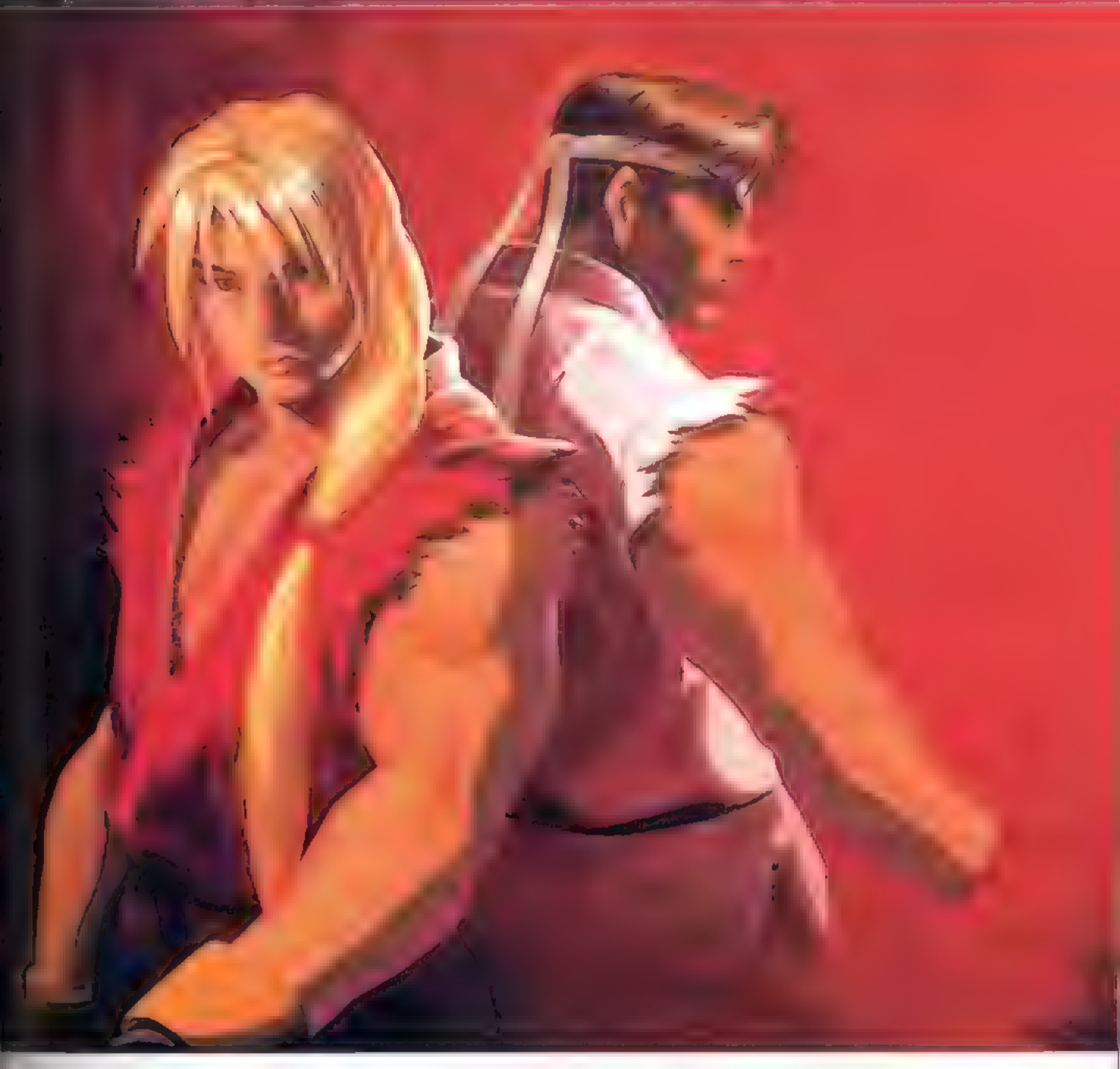


[illegible]	49.5×60.5cm	リキテックス

この頃は腕がなくて「ストⅡを描くのがつらかった。しかしそれなりには納得のいく出来であります。なにしろ人には言えないほど時間がかかっているからな。あれから?年、腕のほうは多少ましにはなったけど 肝心のスピードのほうはあんまし変わってないような……(ダメだ!)。

CRMK	49.5×60.5cm	リキテックス

またこんな風に大きいキャンバスにアクリル絵の具で描いてみたいですね～(この絵はけっこう大きいのです)でもいったい何日かかるんでしょうか。

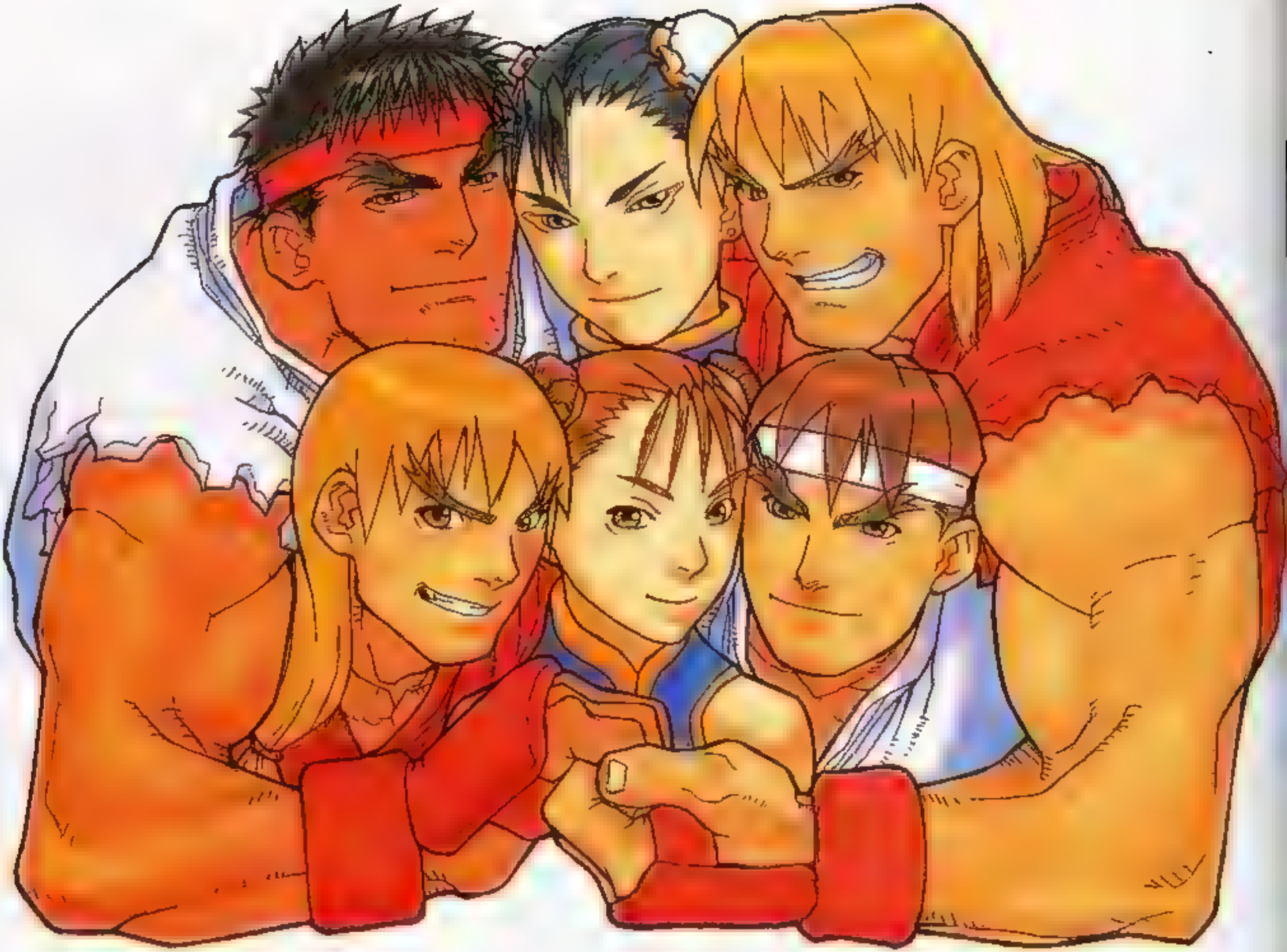


1996 | 2290×3150pixel | Photoshop

いまでもなんですが「ストII」のキャラはすごく難しいです。でもこれはまだましに描けた方かなぁと思ってるんですがどうでしょうか?

太ちゃん | 40.65×31.6cm | イラストボード・リキテックス

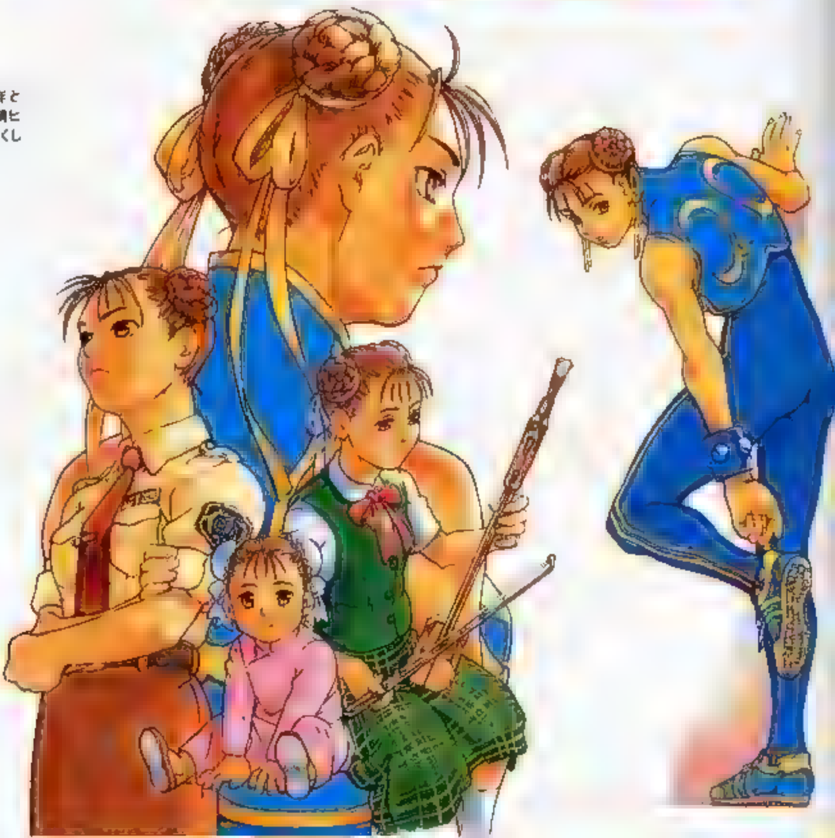
下絵の段階でいい感じだったので、勢いを殺さずに描くことができました。いま見ても、この頃の何か熱いものを感じる作品です



[illegible]

イケノ	25.7×18.1cm	コピー紙　コピック

何か「ストリートファイターシリーズ」?周年とかで描いたんだと思います。おっさんのリュウ描くときは絶対不精ヒゲを描いてしまいます。とゆーか描きたいんです。あと肌を浅黒くしてしまうなあ、なんか。

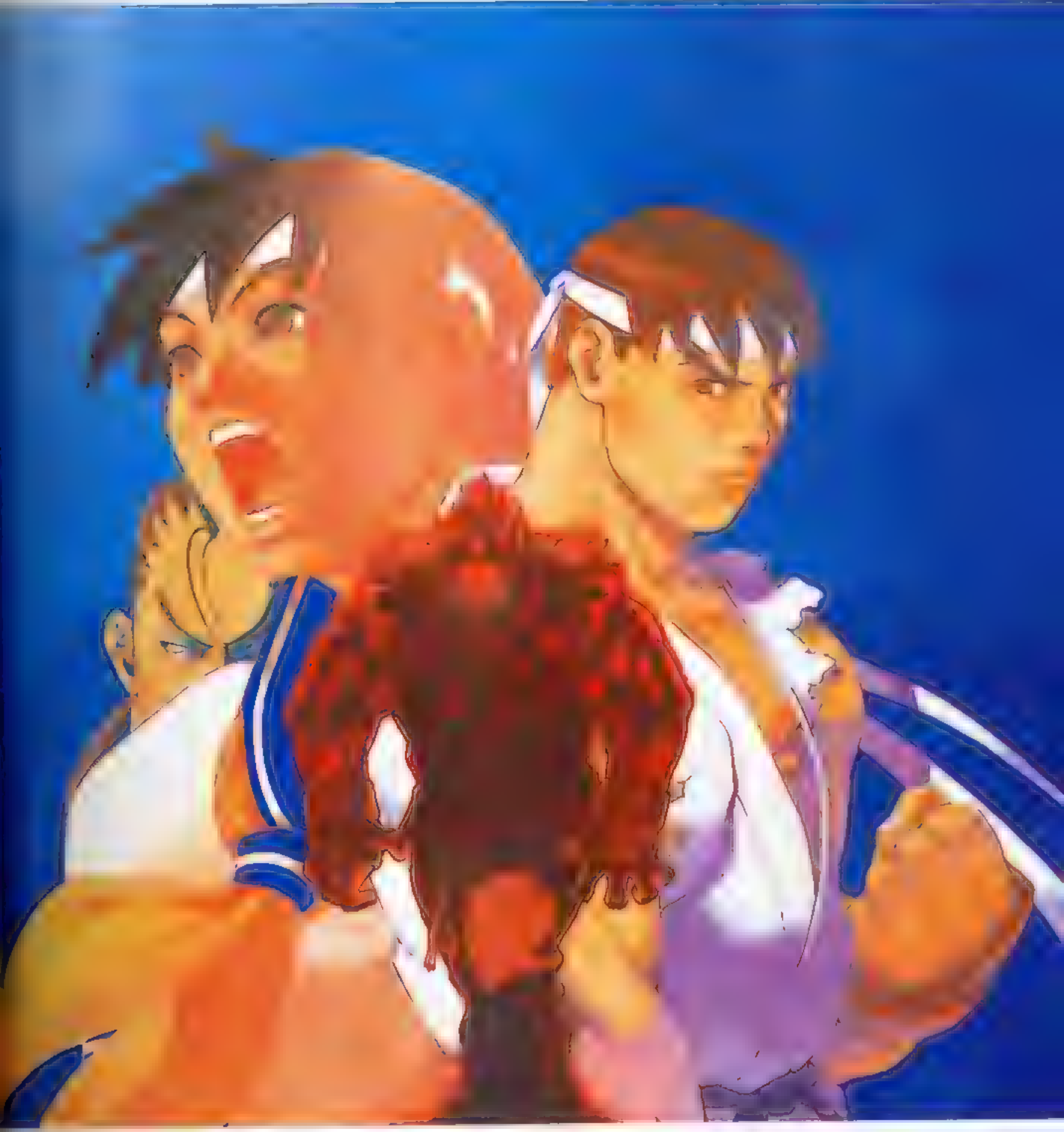


[illegible]

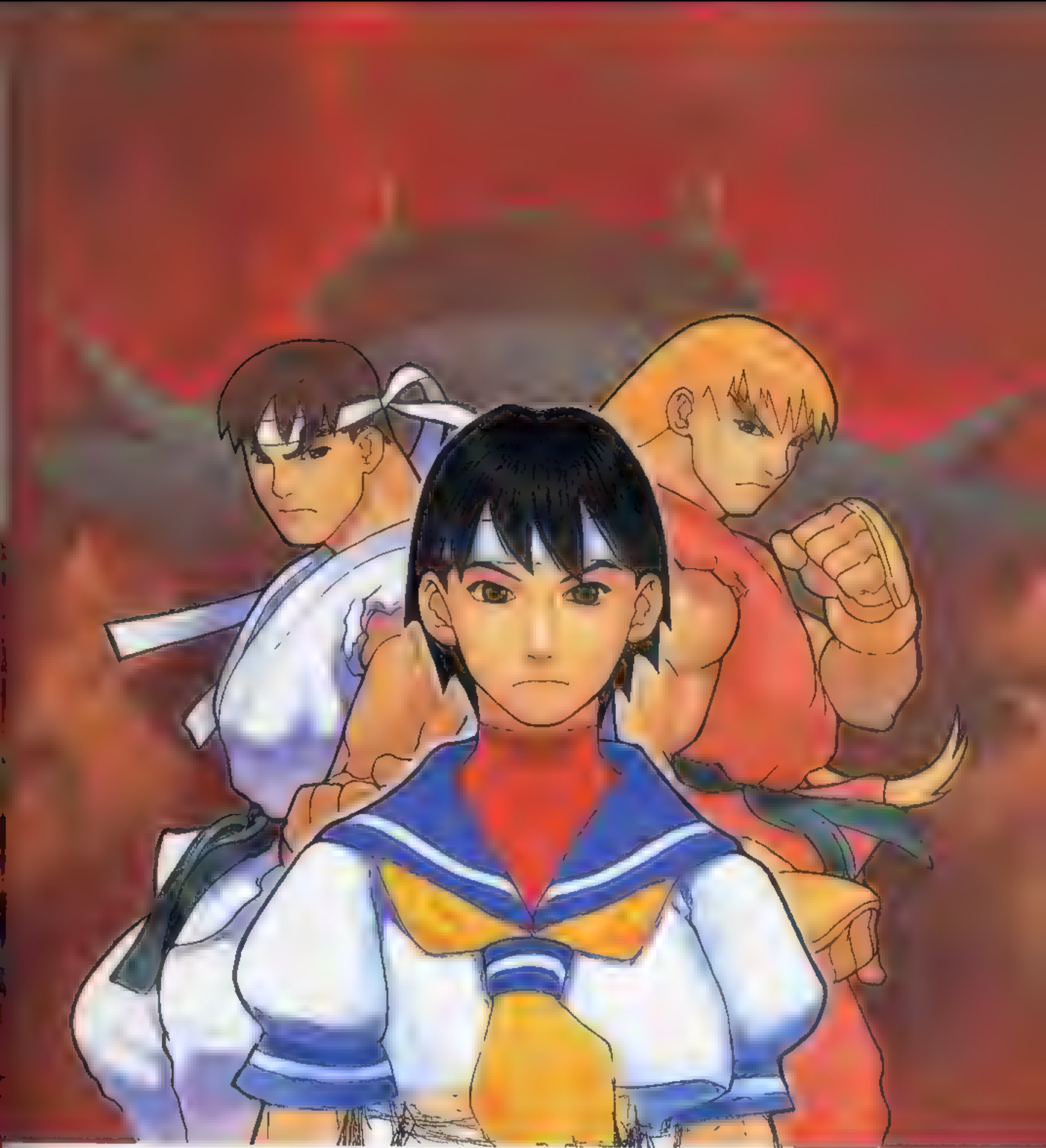
えだやん	29.6×19.6cm	コピック

入社して半年ぐらいの頃に描きました。当時はデッサンやその頃の自分の絵を会社の絵に合わせるのがすごく大変で、とくに立ちポーズは死にそうになりました。

えだやん	25.7×23.5cm	アクリルガッシュ



構成とか処理の仕方とかうまいこといかなくて、全体的にいまひとつぱっとしない作品になってしまいました。でも絵具の作品なので結構好きな方です。

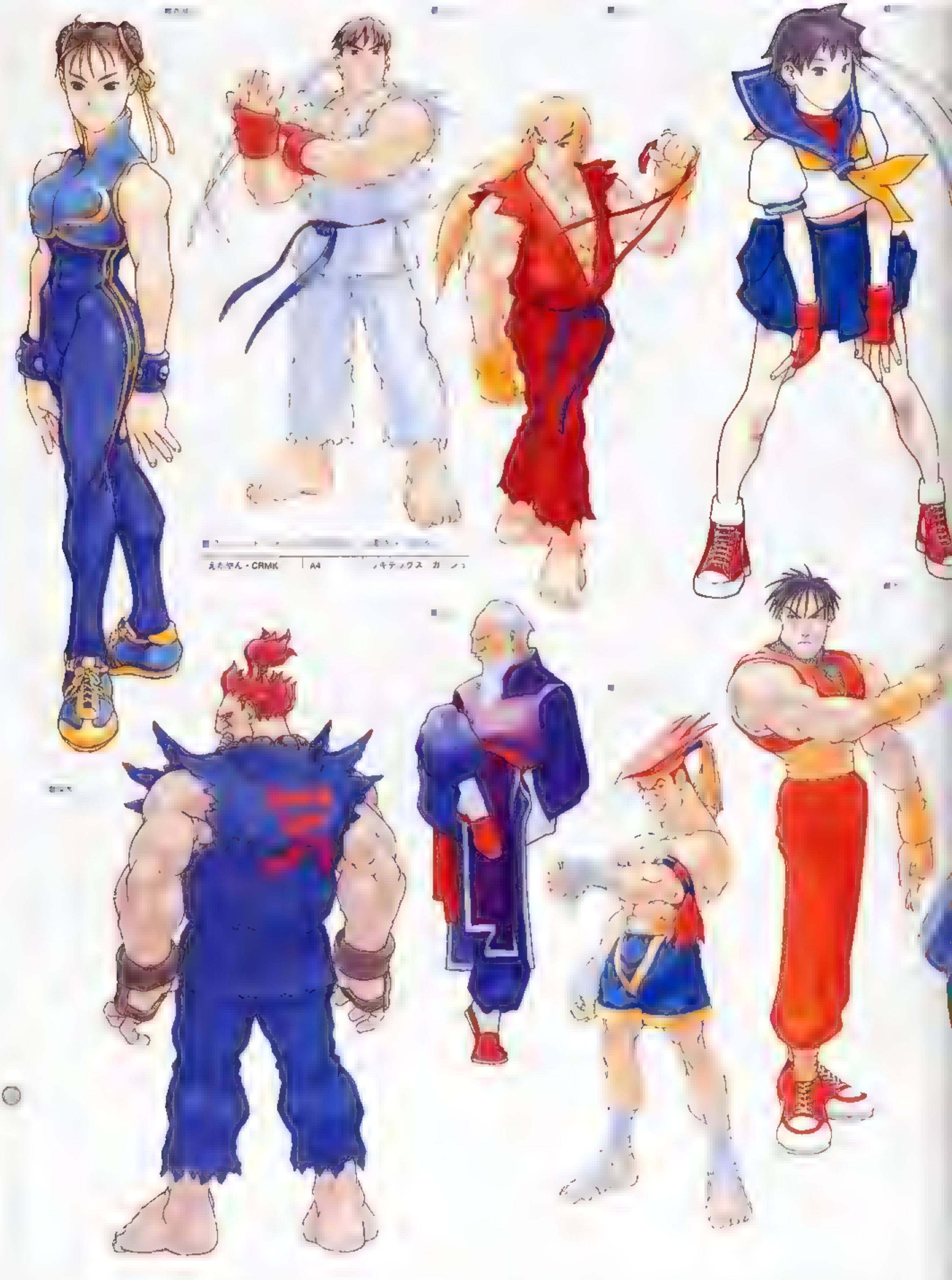


イケノ 25.6×26.6cm ケント紙 マキテックス

手描きの頃のですね〜 なつかしいというか 当時がいつなのか 何してたのか何ひとつ思い出せませんが [illegible]クの[illegible]をいちばんがんばって描いたような気もします

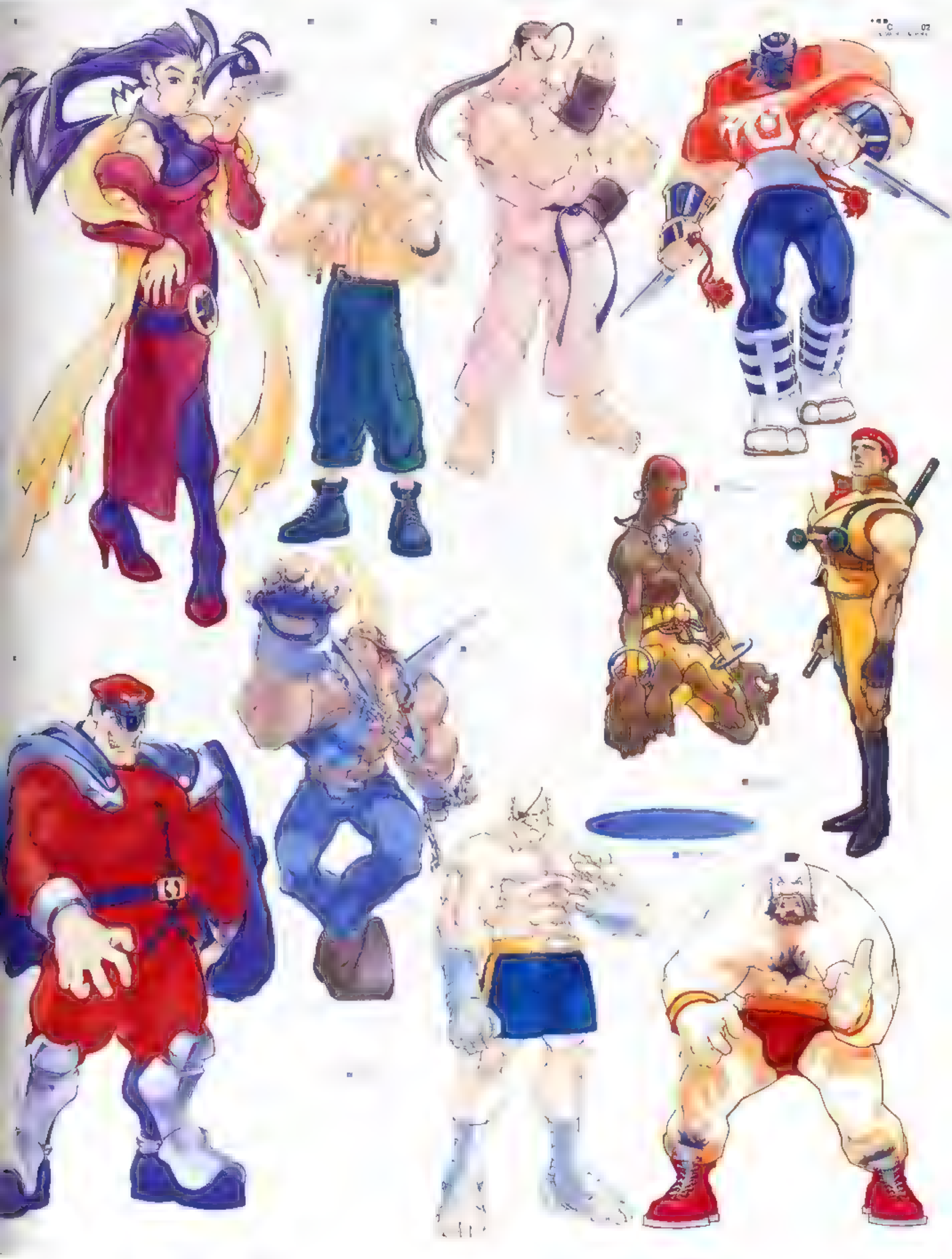
[illegible] 40.5×31.6cm [illegible]

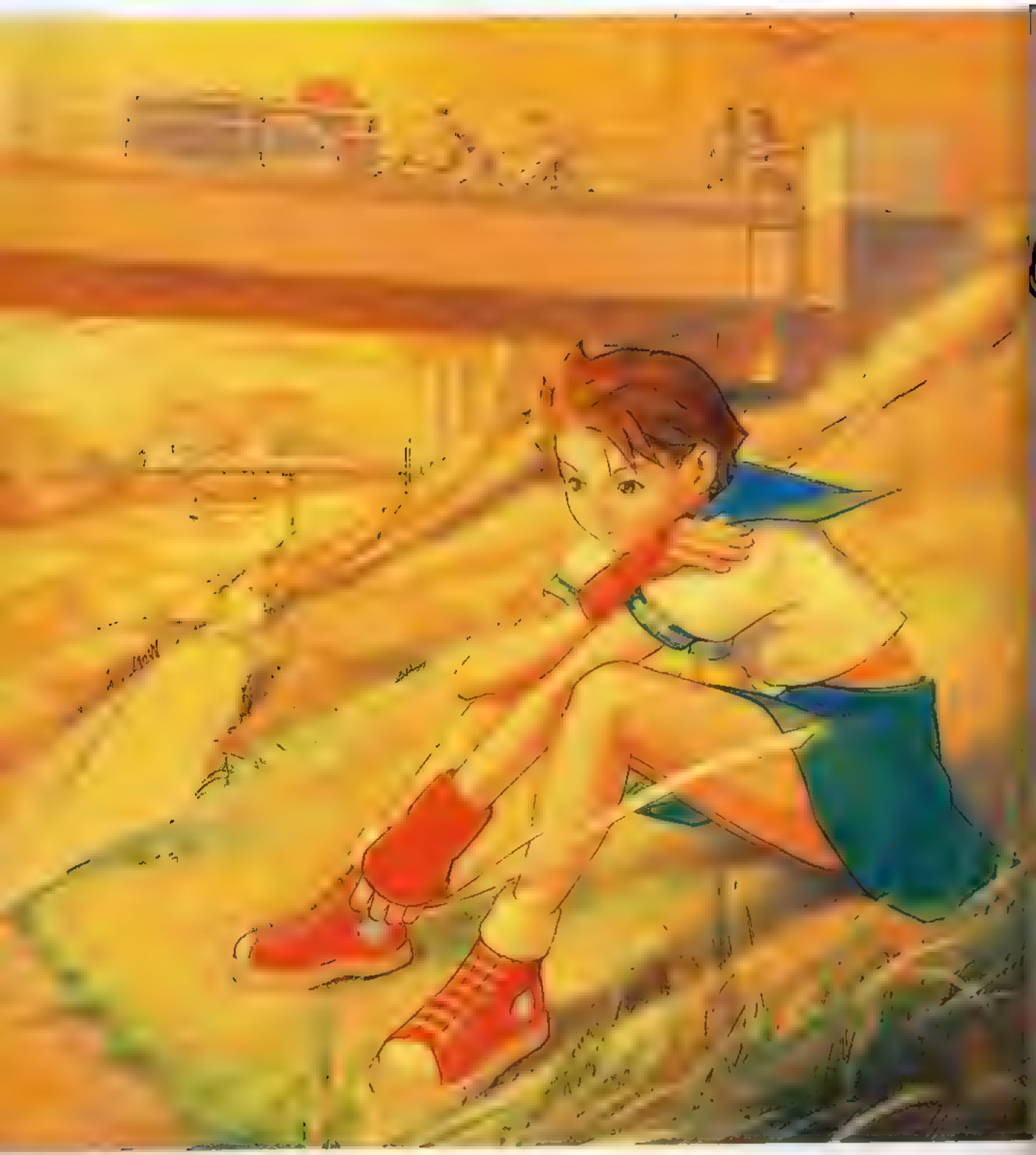
[illegible]たとき[illegible]という絵具を使って[illegible] な[illegible]と思ったんですけど その後あんまり使う機会がな[illegible] うち[illegible] [illegible]で描[illegible]ようになってしまいました



■[illegible]

えたやん・CRMK | A4 | ノキテックス カ ノュ

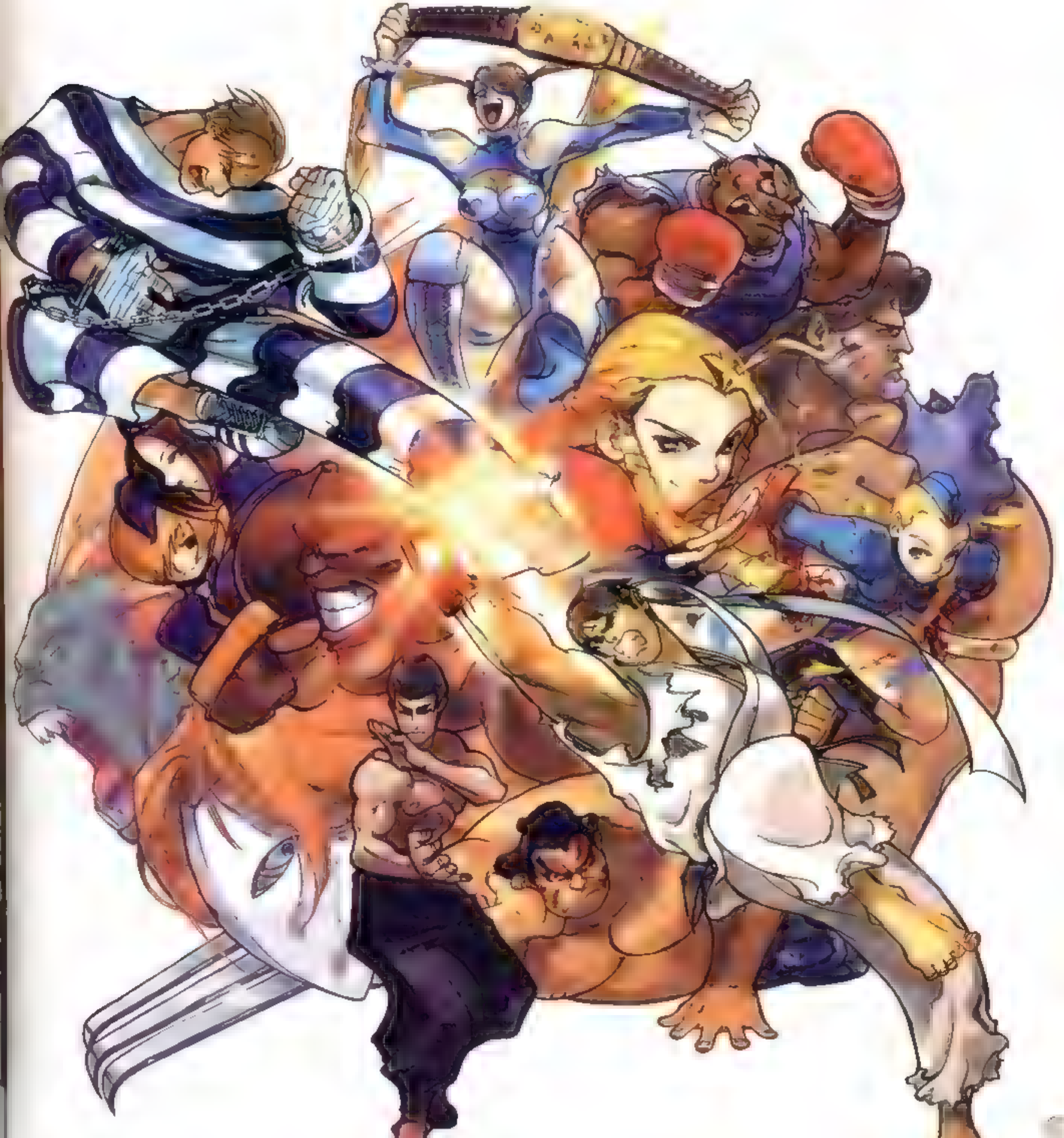




大ちゃん	23.2×23.1cm	ケント紙・リキテックス

確か最初のアイデアでは、駄菓子屋が舞台
した。きっと、なつかしい雰囲気のある絵を描きたかったんだろう

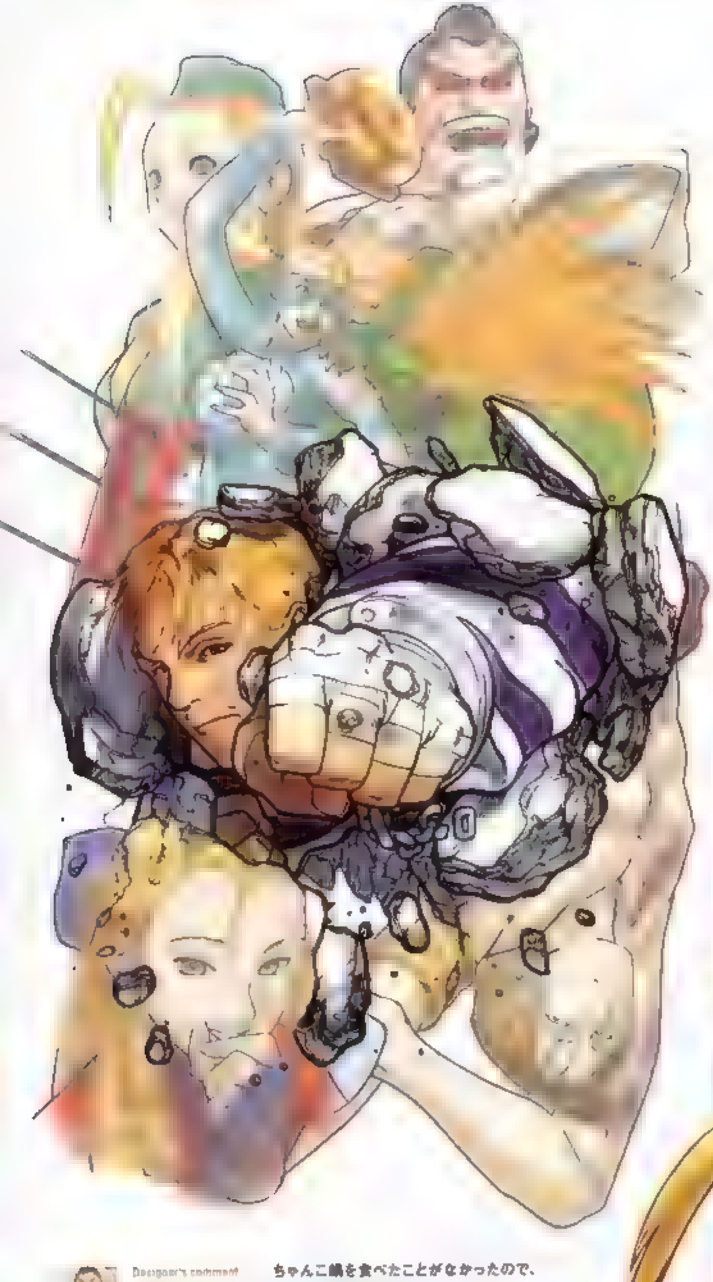
■ストリートファイターZERO3



HOEI 代理 2818×3100pixel Photoshop

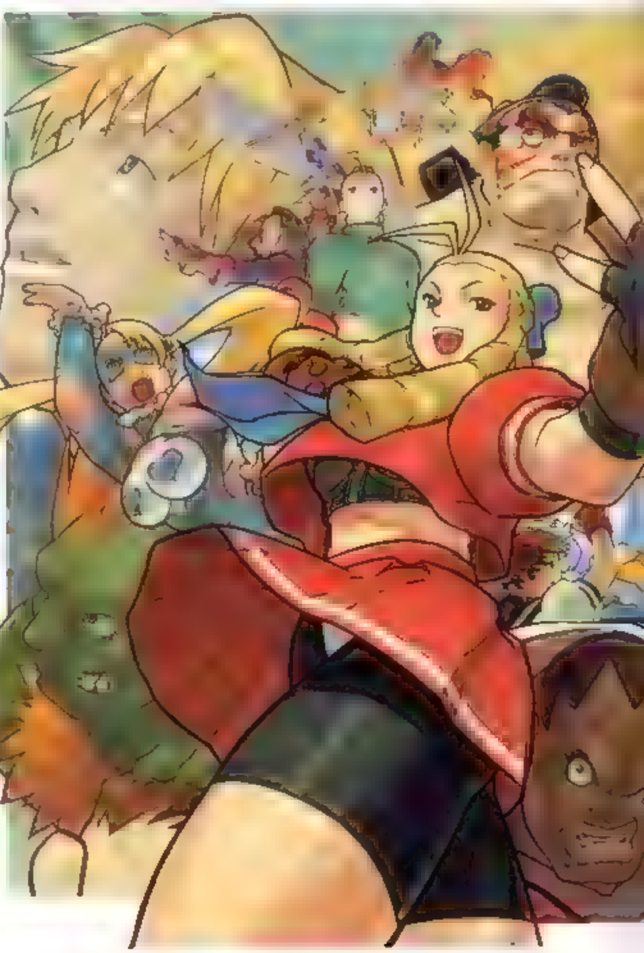
対戦格闘ものは基本的にキャラクターを全員登場させたいので常に構図で悩みます この絵も本来はPS用に進めていたものですが 構図で詰まり間に合いませんでした 。

CRMK	2442×3972pixel	Photoshop

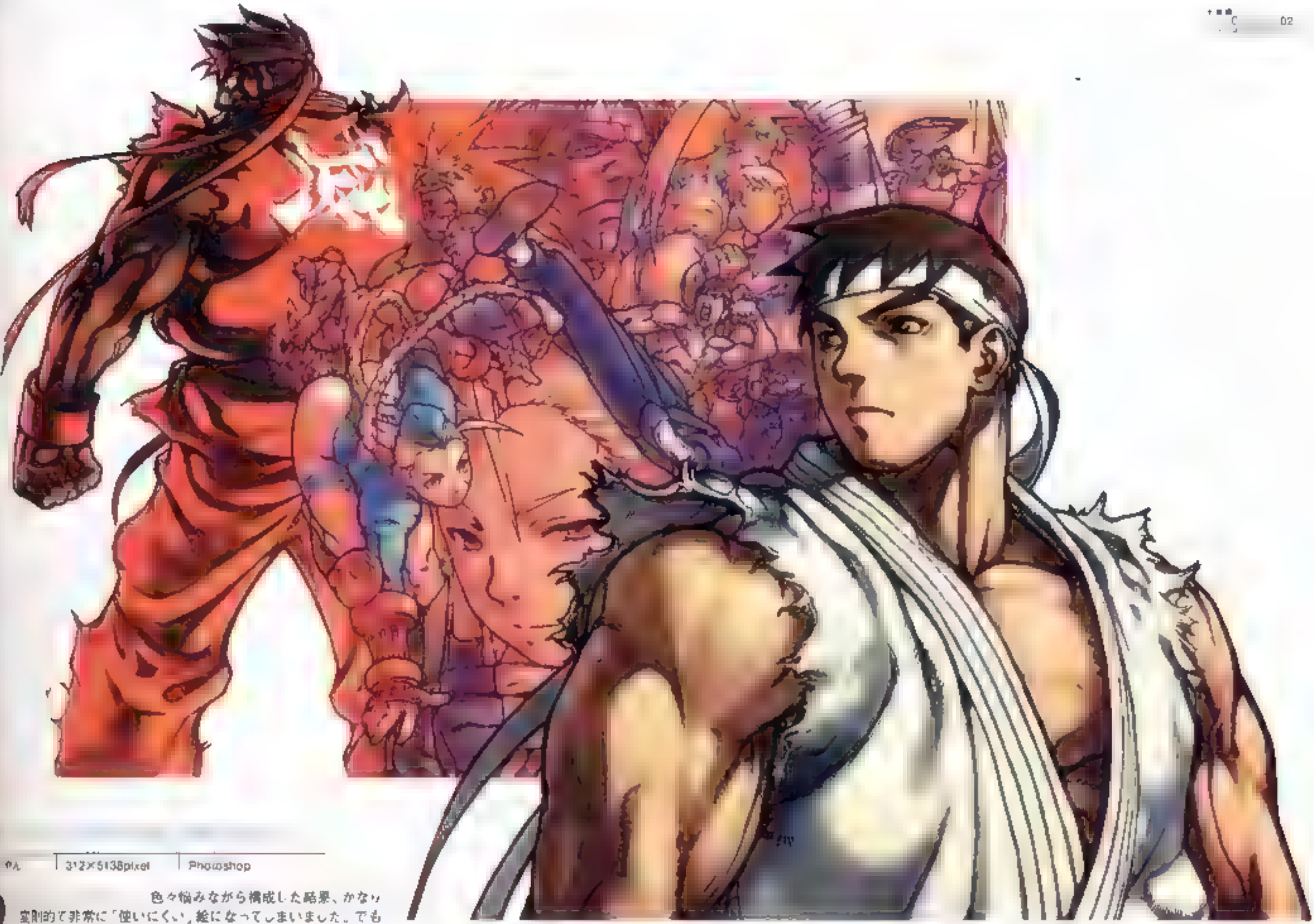


Designer's comment　ちゃんこ鍋を食べたことがなかったので、食べに行ってみたんですが、全然絵に活かされてマセンね。

ヒテキ	4500×4340pixel	Photoshop



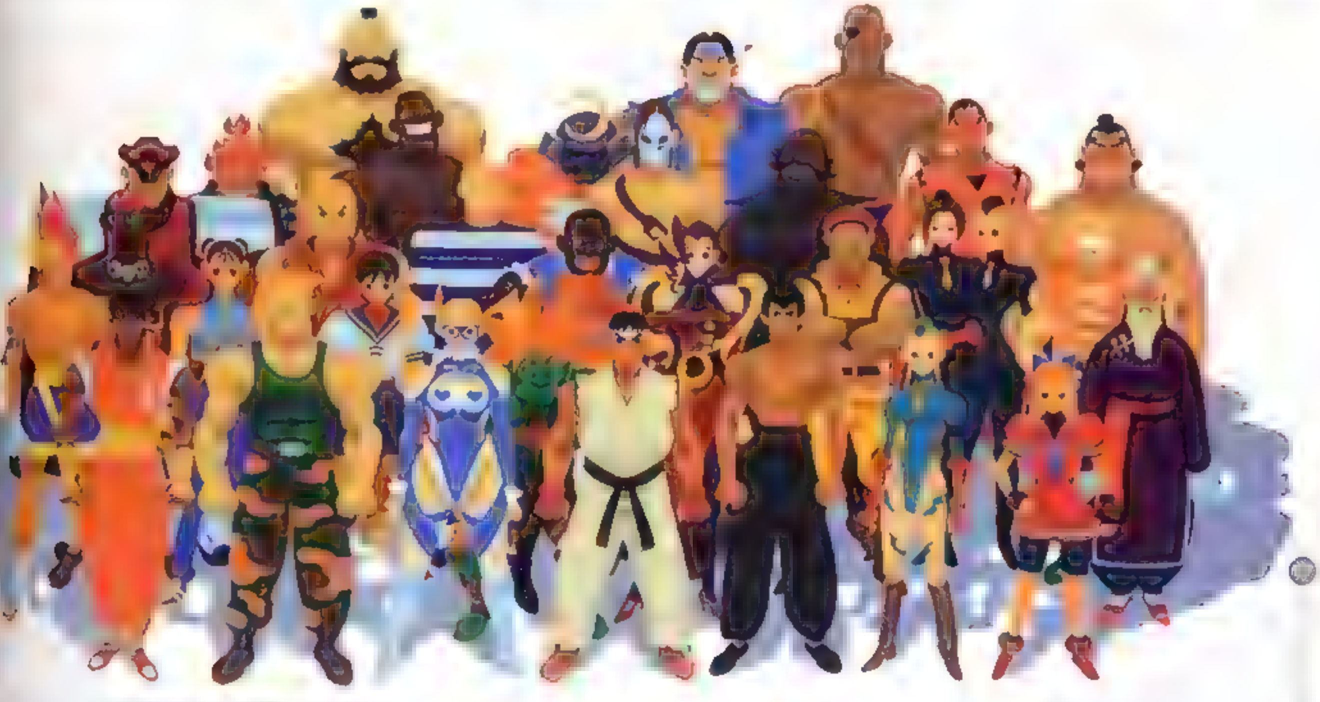
なんか懐かしい気持ちが蘇りますね。ゲーセンでバイトしてた頃の持ちキャラであった本田の復活が嬉しかった記憶が。大銀杏投げは最高だな。



1

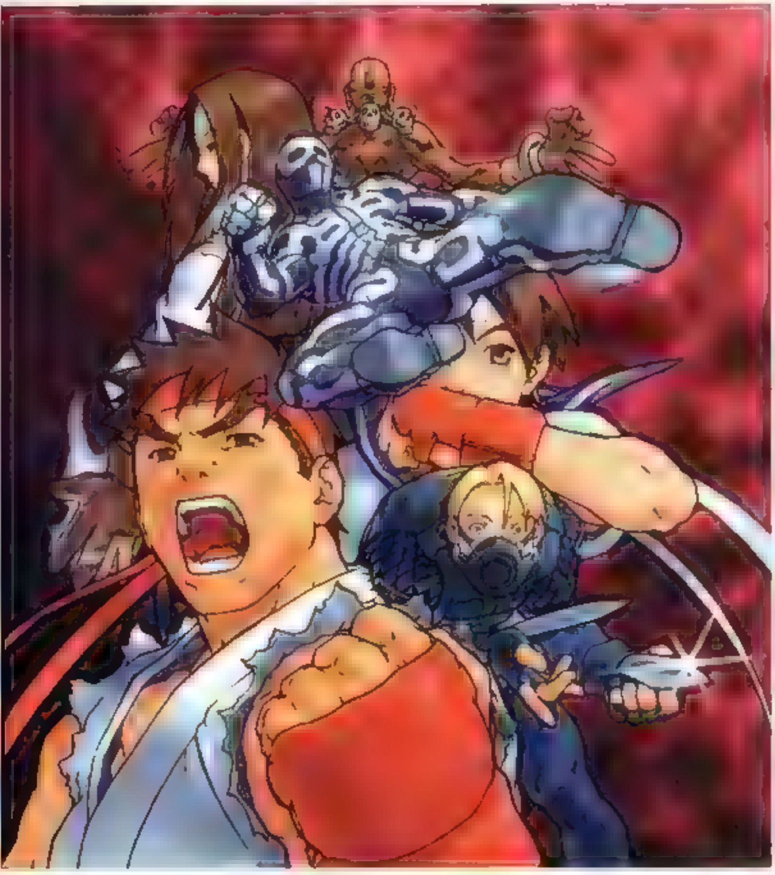
やん | 312×5138pixel | Photoshop

色々悩みながら構成した結果、かなり実験的で非常に「使いにくい」絵になってしまいました。でもキャミィは結構気に入ってます。



6 3×3149pixel | Photoshop

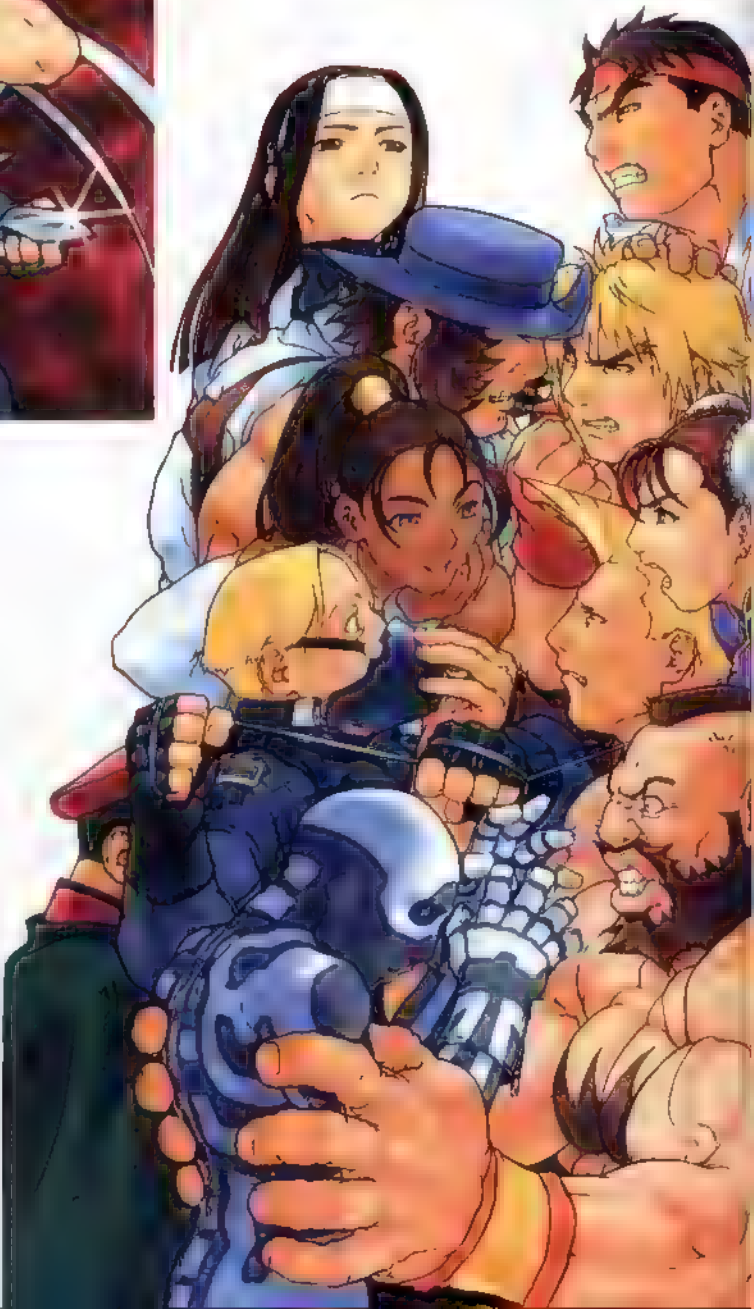
どこまで記号化するかむつかしいです、ちょうどこのテの絵が大流行のときにやってしまいました。あ〜あすいません。



えたやん　2126×2973pixel　Photoshop

すごく急ぎの仕事だったので焦りながら描きました。確かこの絵で初めてフィルター機能を使ってみたんですが、未だ使いこなせず苦労してます

えたやん　2126×2973pixel　Photoshop



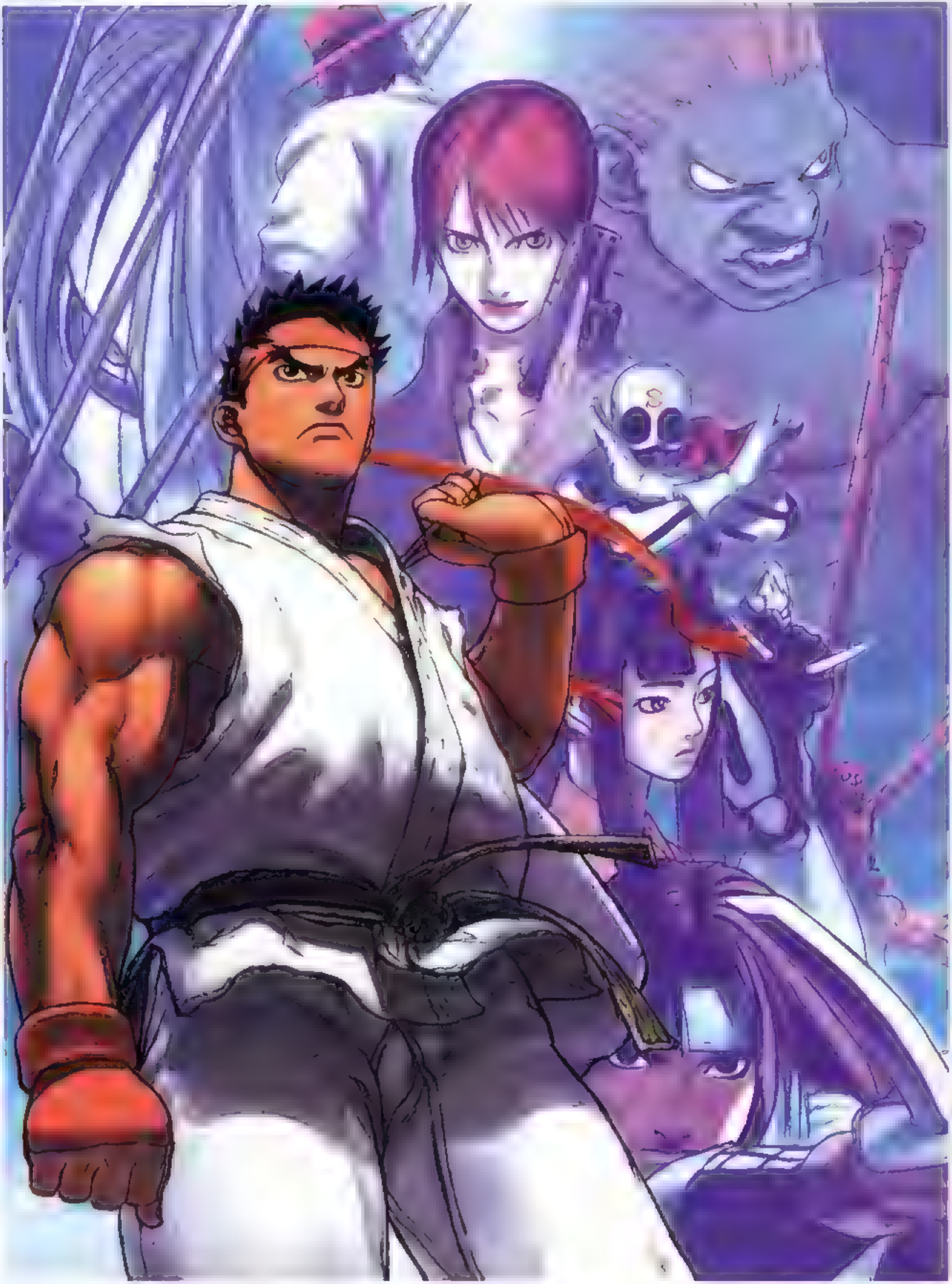
この頃からMacで塗る様になったんですが、この頃から比べると多少は使えるようになったかな? しかし絵筆から離れてもう5年近く経っちゃったのかぁ

ストリートファイターEX2 Plus

©ARIKA CO.,LTD 1998

イケノ　2406×3291pixel　Photoshop

一枚モノはあまり好きではないんです なんかまとめよう まとめようとゆうのに終始してしまい かちでどうしたらいいかわからなくなったり、て いざできてみても なんとかまとまってるだけとゆうことが多いので コレのときもそんな感じだったと思います



■ストリートファイターEX3

©ARIKA CO.,LTD. 2000

■ストリートファイターEX3 PS2版 パッケージイラスト

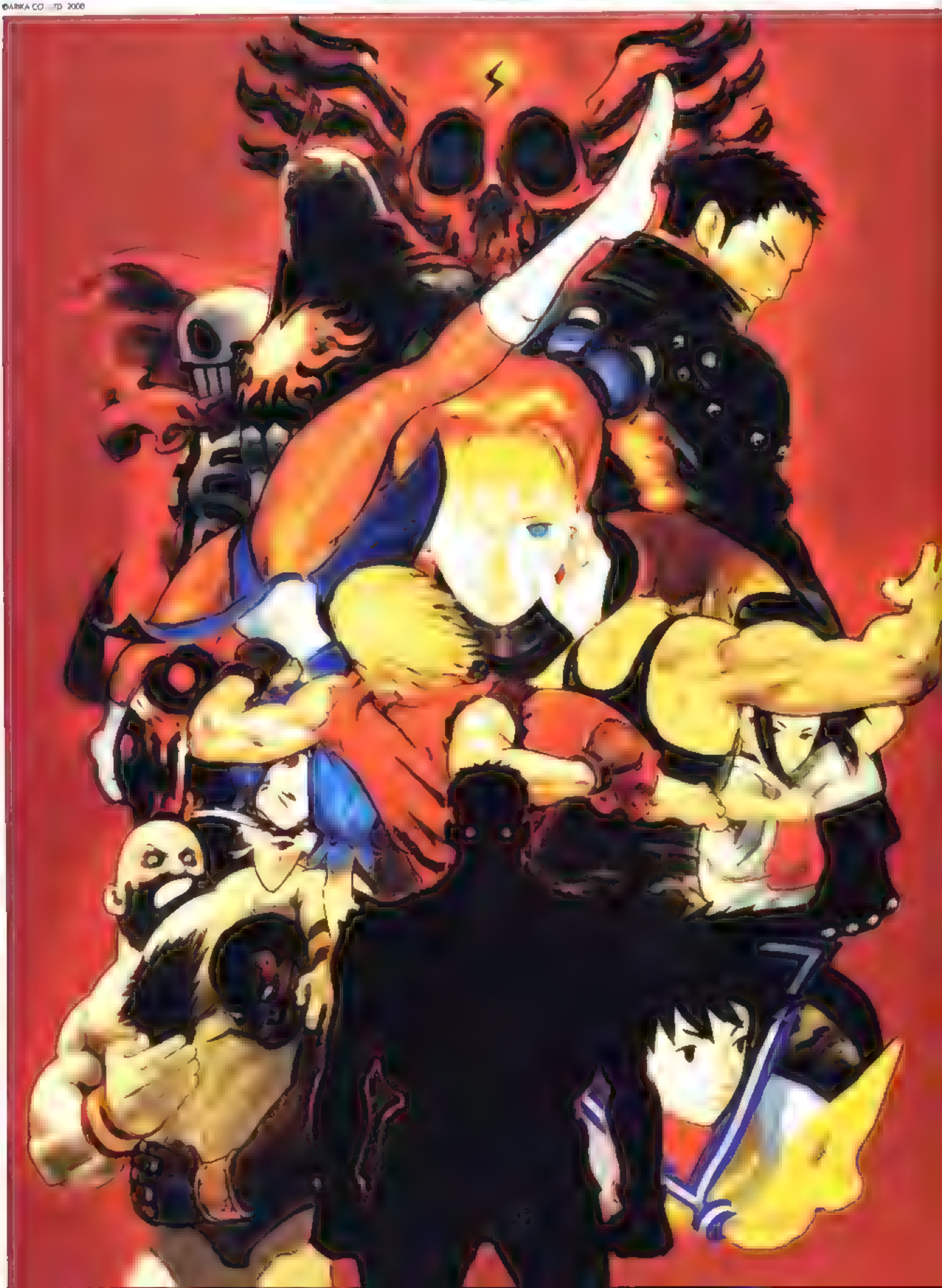
イケノ	3146×3912pixel	Photoshop

描いているときは、背景赤のつもりで

すが 印刷ではオレンジでした。色的に全然見たくないで

に自分の描いたモノはあまり見たくない）が、絵的には

す。でも色はいじりたいナー。大急ぎの仕事でした。

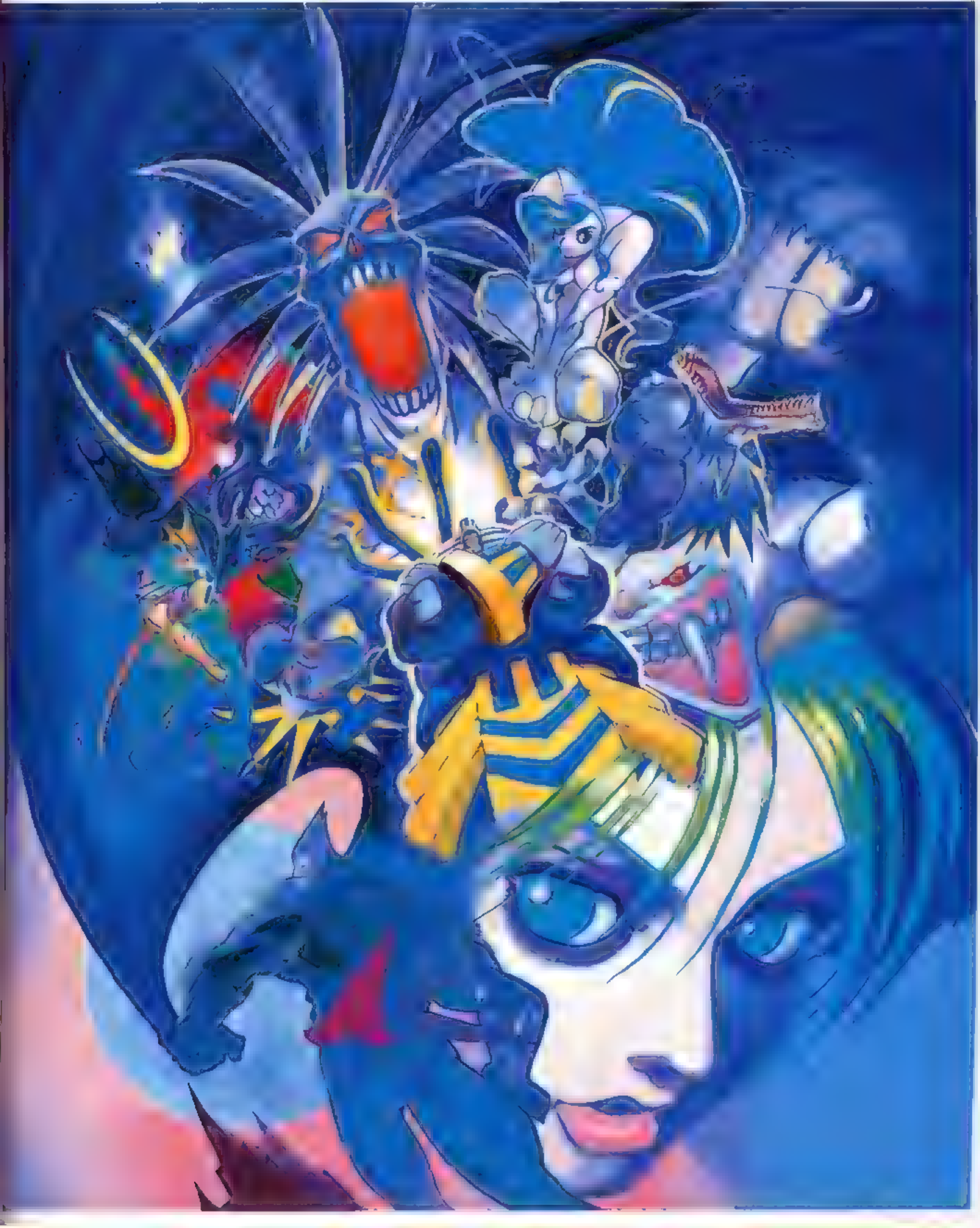


vampire

■ヴァンパイア

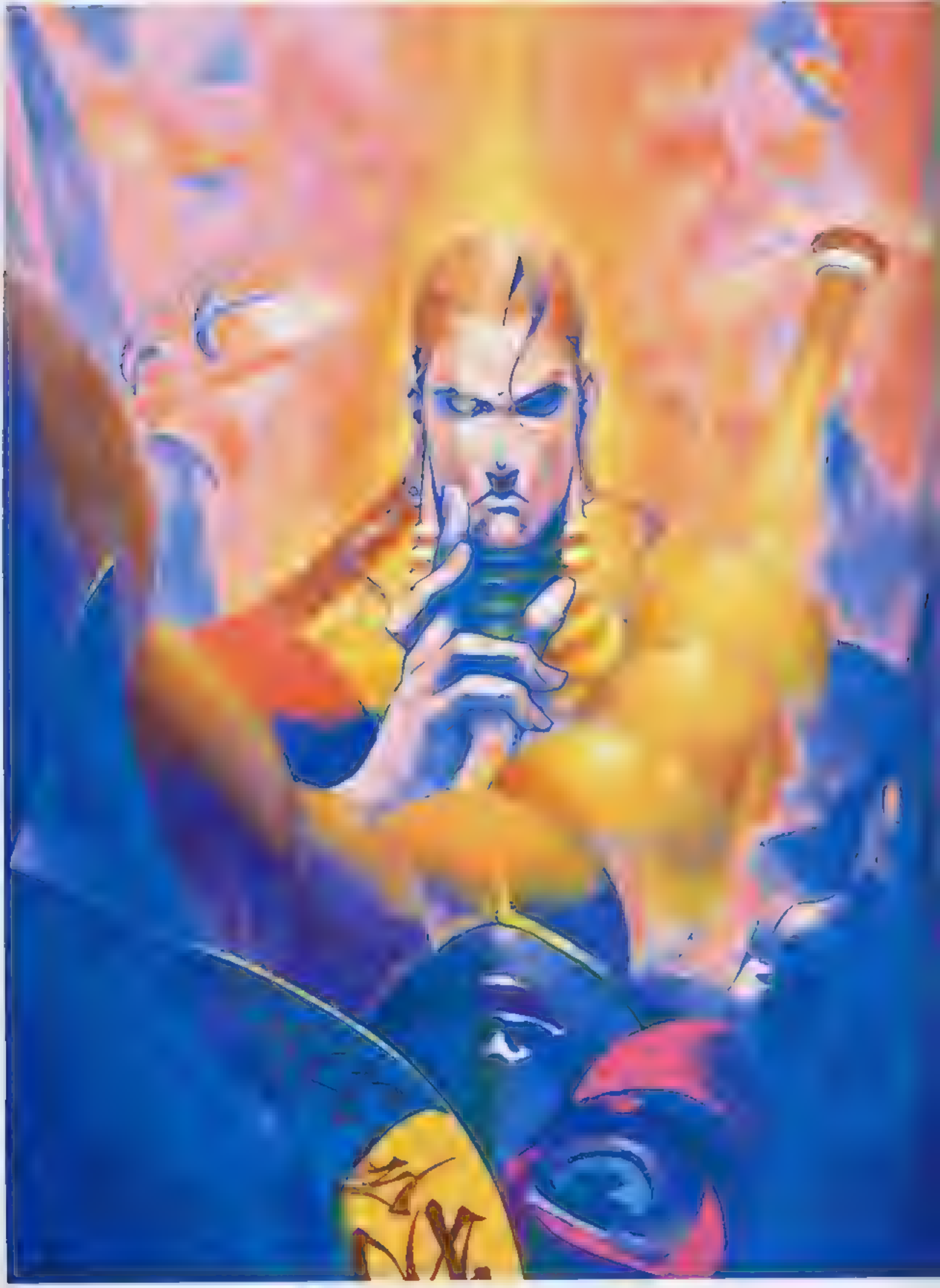
いちおう、お城っぽいのも描いてあるんですが すごくいいかげんです

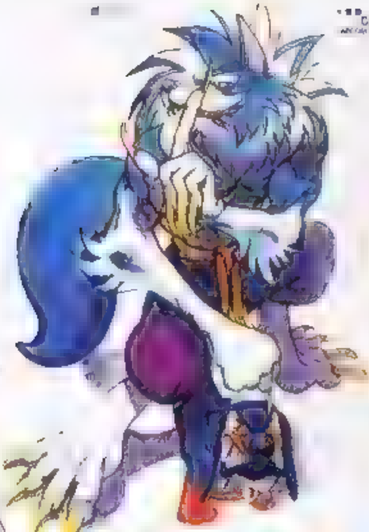
CRMK	60.5×50cm	キャンバスボード・リキテックス



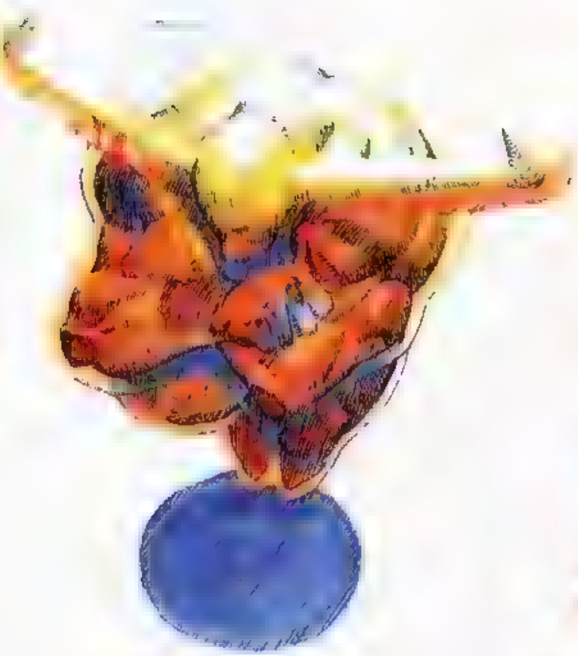
このゲームが 海外(たしかアメ
メ化されたことがあるんですが なんだかかなり嬉しか

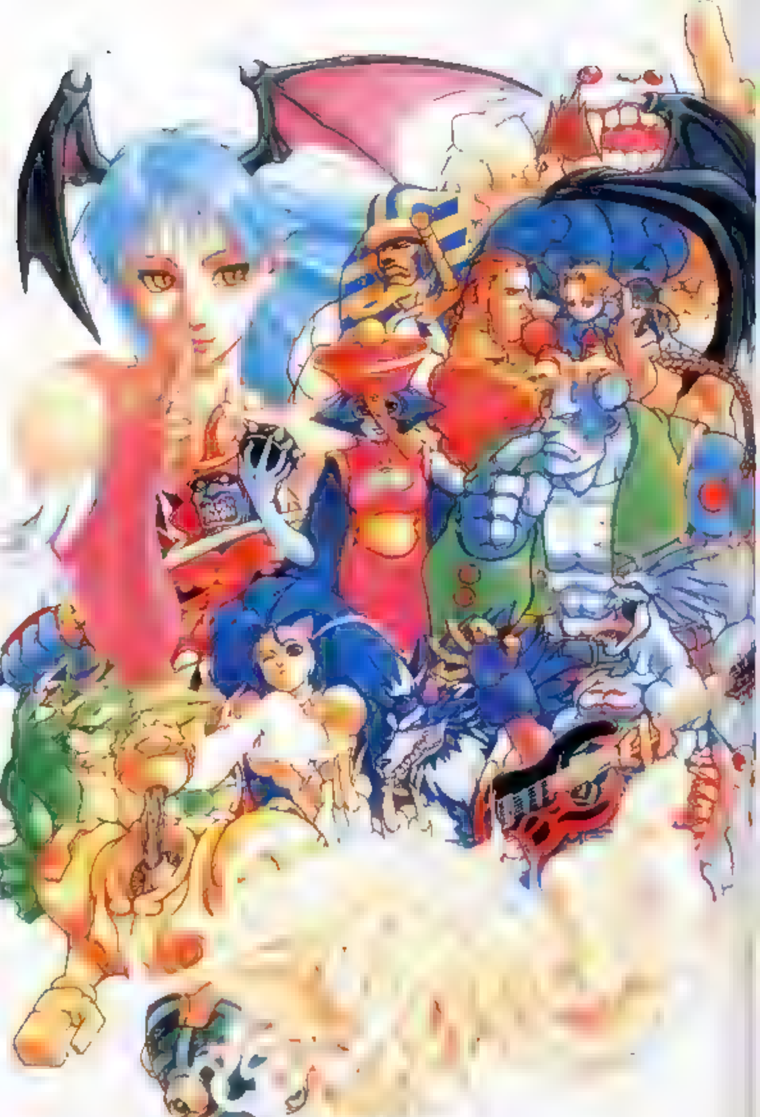
CRMK	40.8×31.7cm	イラストボード・リキテックス





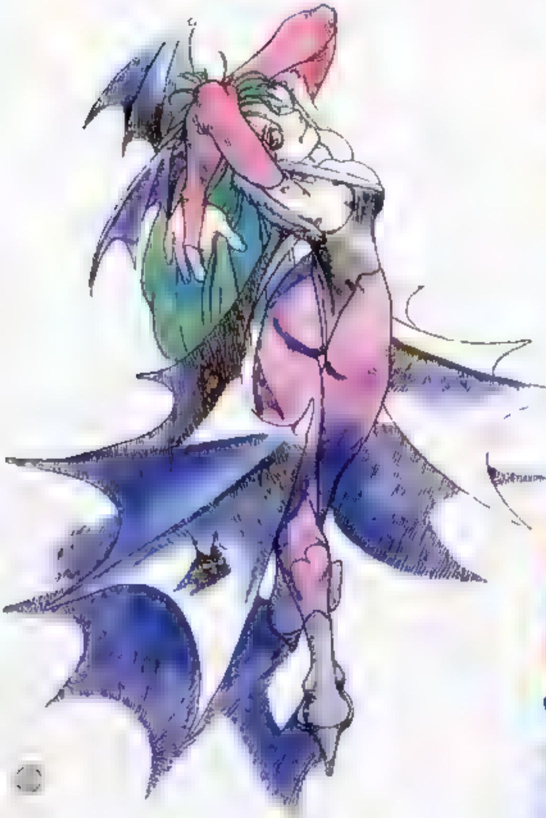
CRMK		ノキテノクス

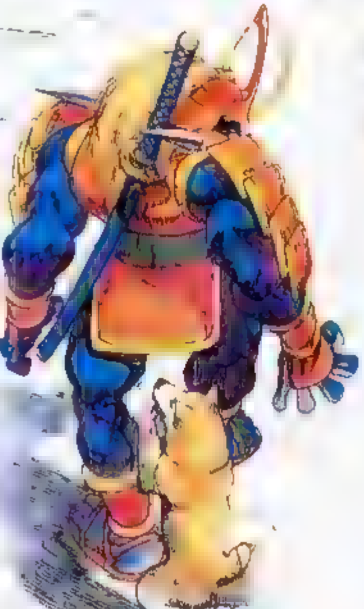


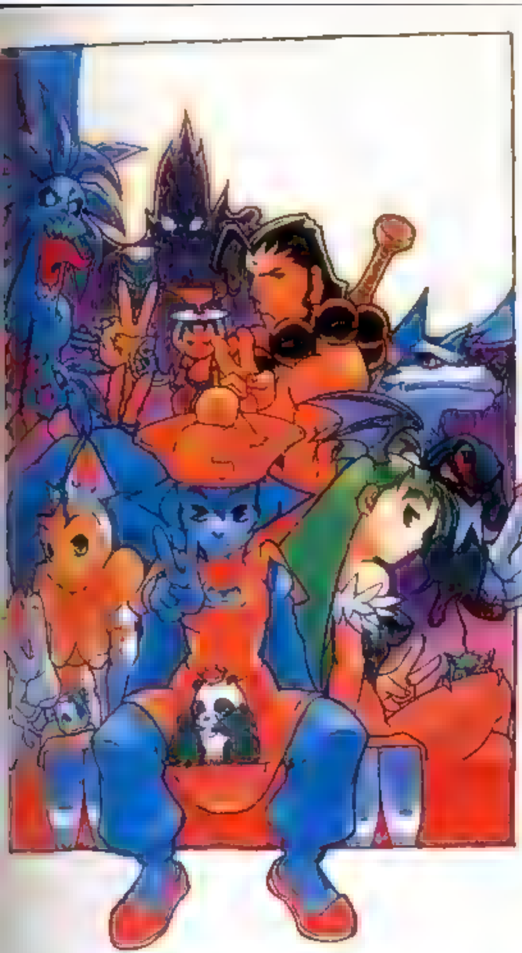


えたやん	28cm×38.4cm	アクリル絵具・カラーインク

入社して2番目に描いた絵で、カレンダ ったときは嬉しくて田舎の祖母のお土産にしました。しかし ヴァ パイア」シリーズは難しいですね

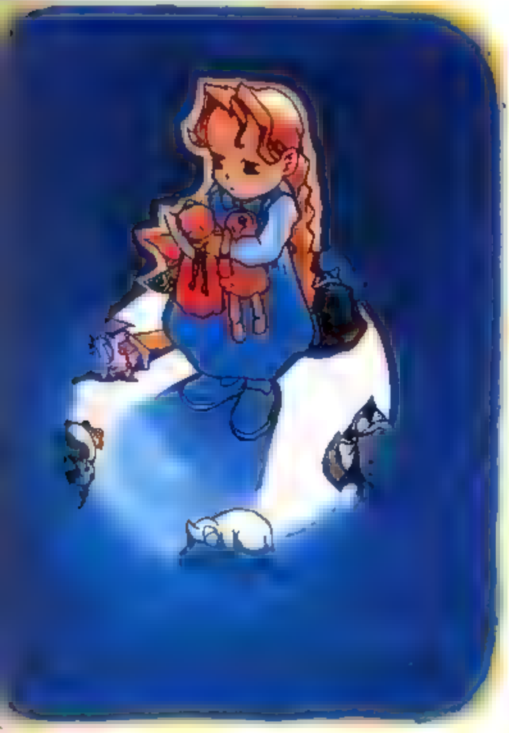


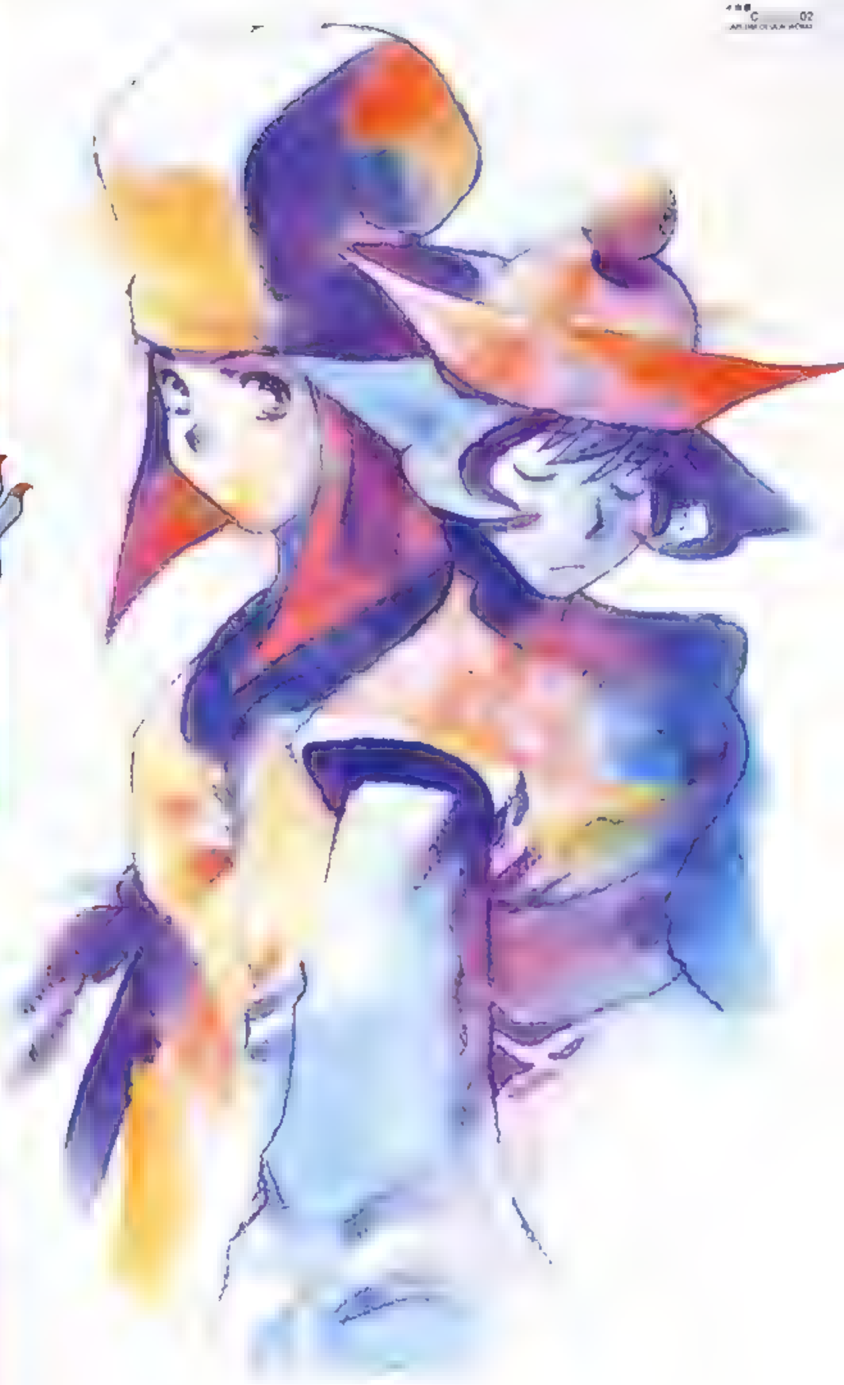




ケ· | A4 | コピー紙・コピック

同じムック内のほかのイラストのほうができ映えいいです なんか真面目なんは描けないのかもしれません

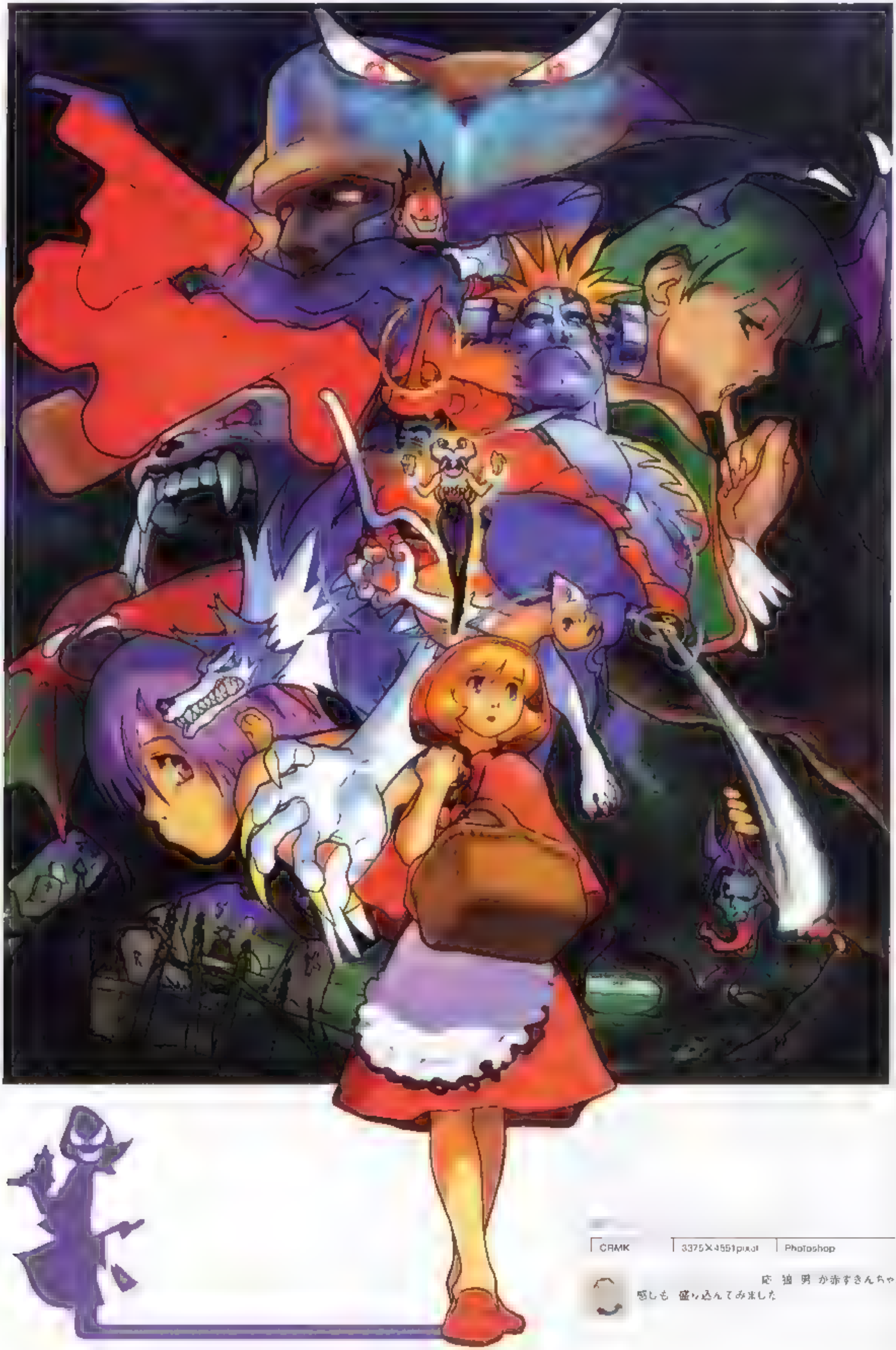




CAMK | 373cm×274cm | マ メ ト紙 カラーインク 色鉛筆

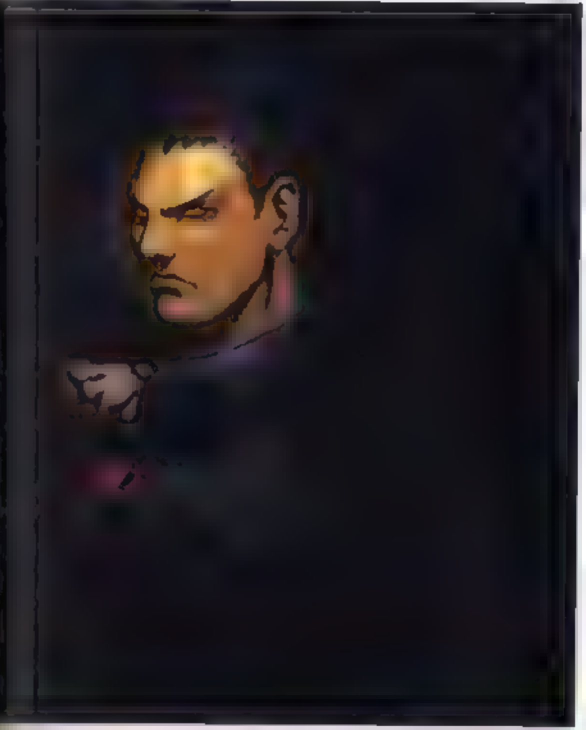
カラーインクとか、色鉛筆とかいろいろ使っていっしょうけんめい描きました

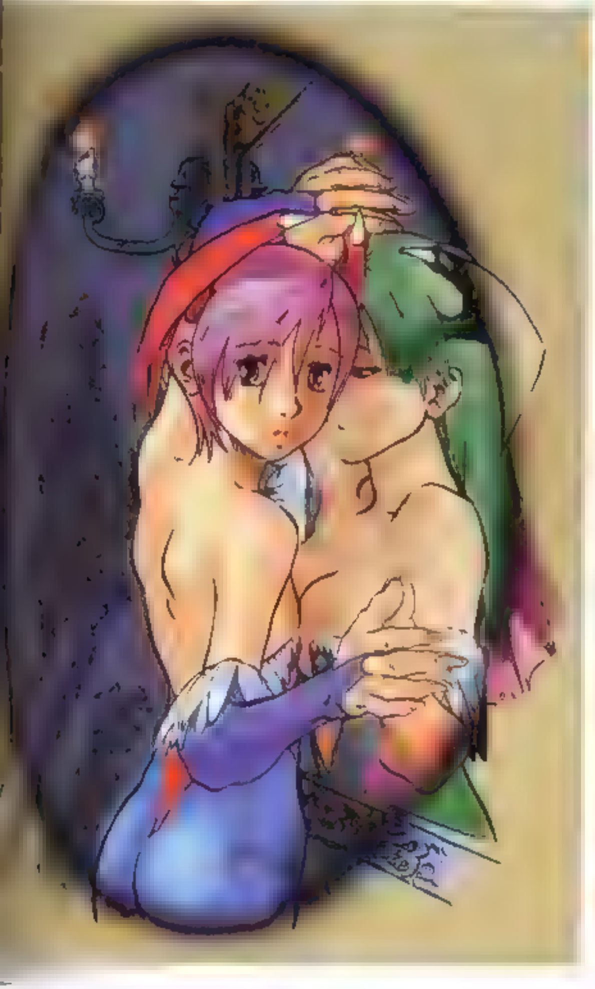
イケノ



CRMK	3375×4551pixel	Photoshop

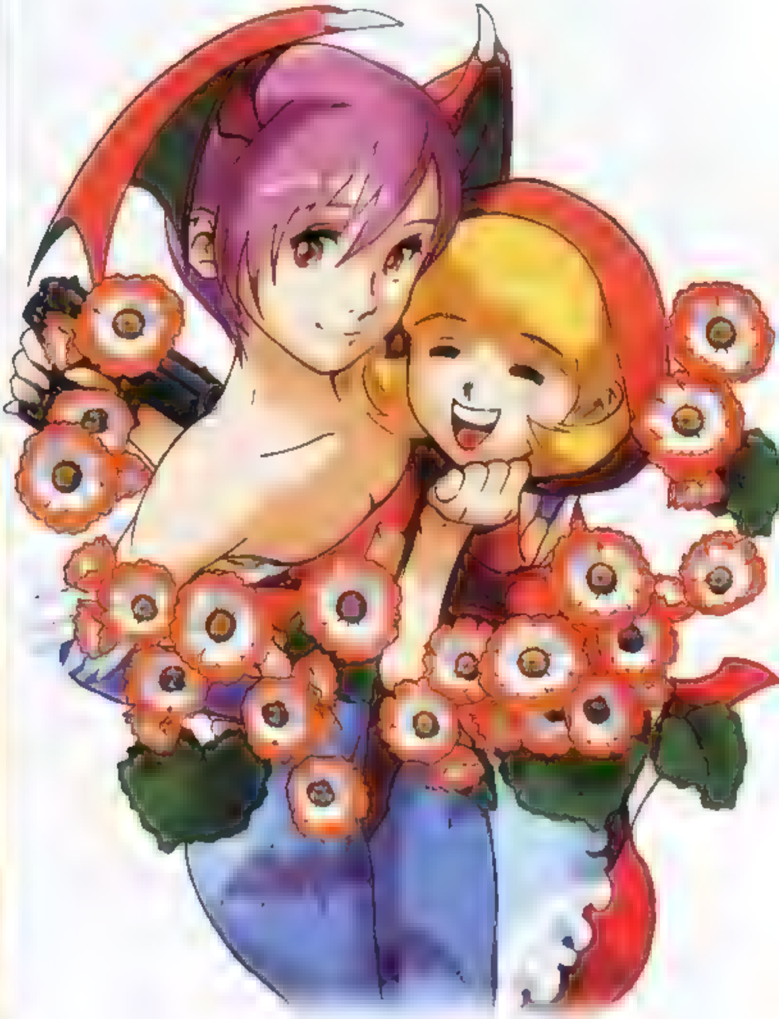
応狼男が赤ずきんちゃんを狙し
感じも盛り込んでみました





CRMK	2953×3000pixel	Photoshop

こんな雰囲気の絵はまた描いてみたいです
今度は背景も



CRMK	2381×3273pixel	Photoshop

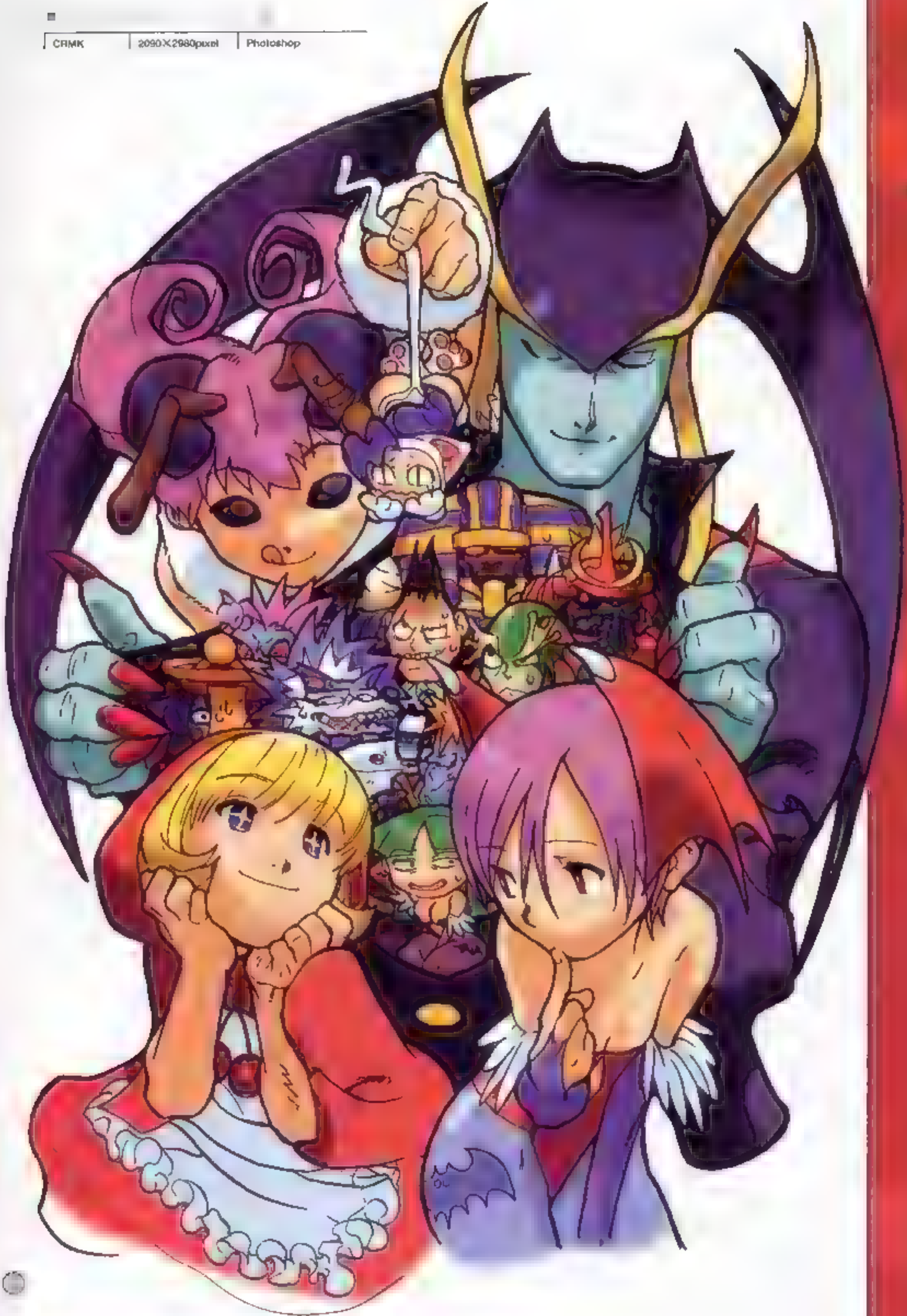
赤ずきんちゃんに合った花言葉の花を調べて
描いた覚えがあるのですが 手元に資料がないのでわかりません

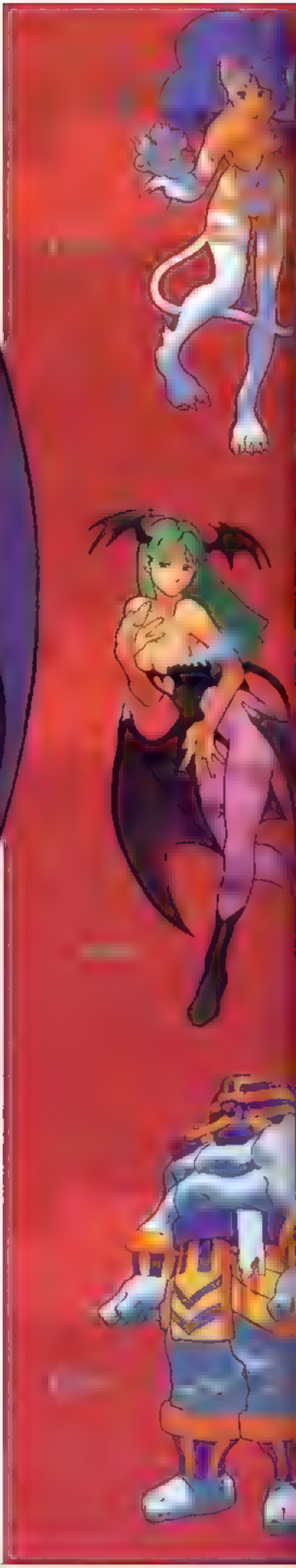
CRMK	2232×3000pixel	Photoshop

モリガン（右の女の人）の鼻息で鏡（手鏡です）を曇らせてみました

■

CRMK	2090X2980pixel	Photoshop

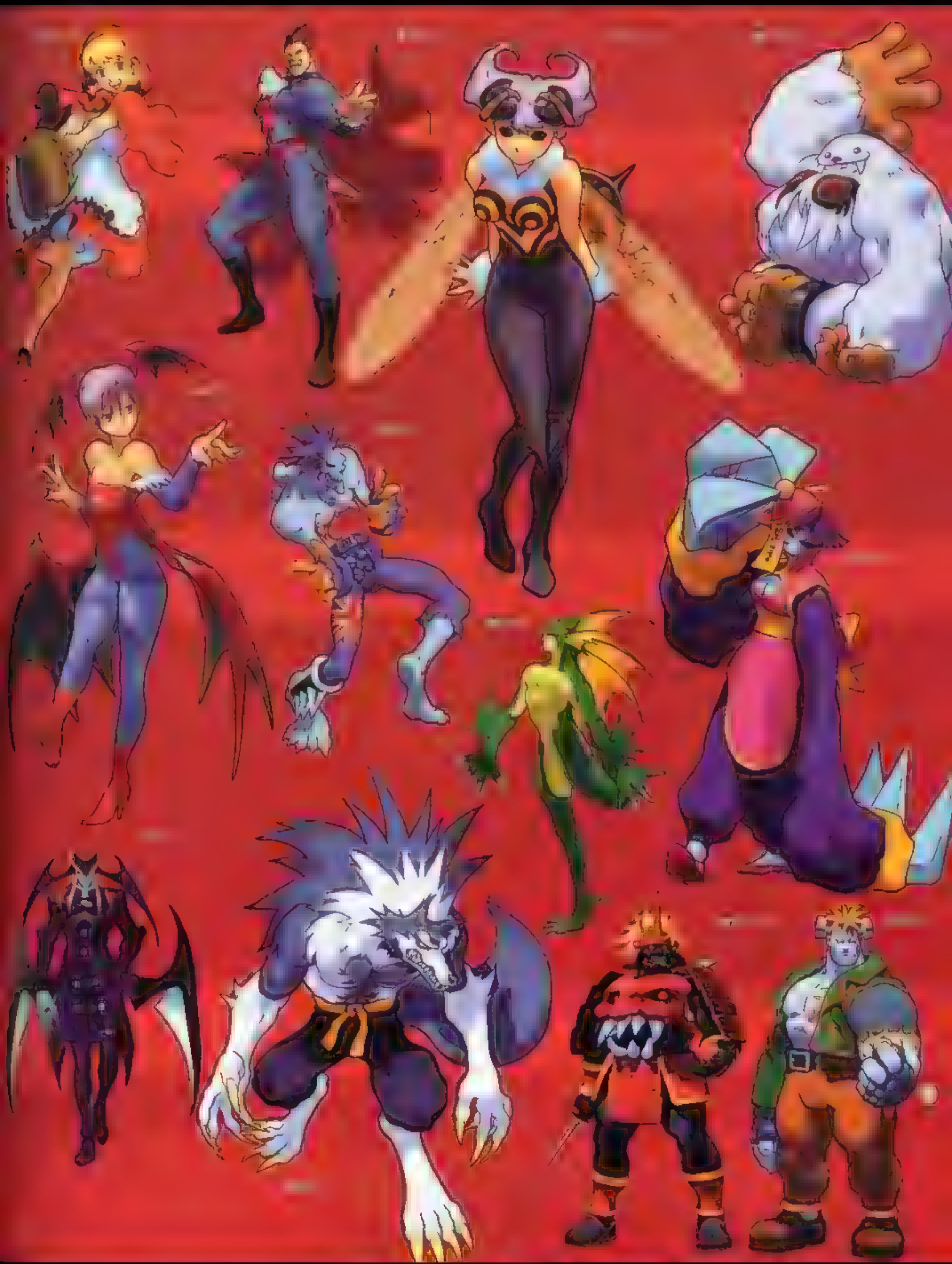


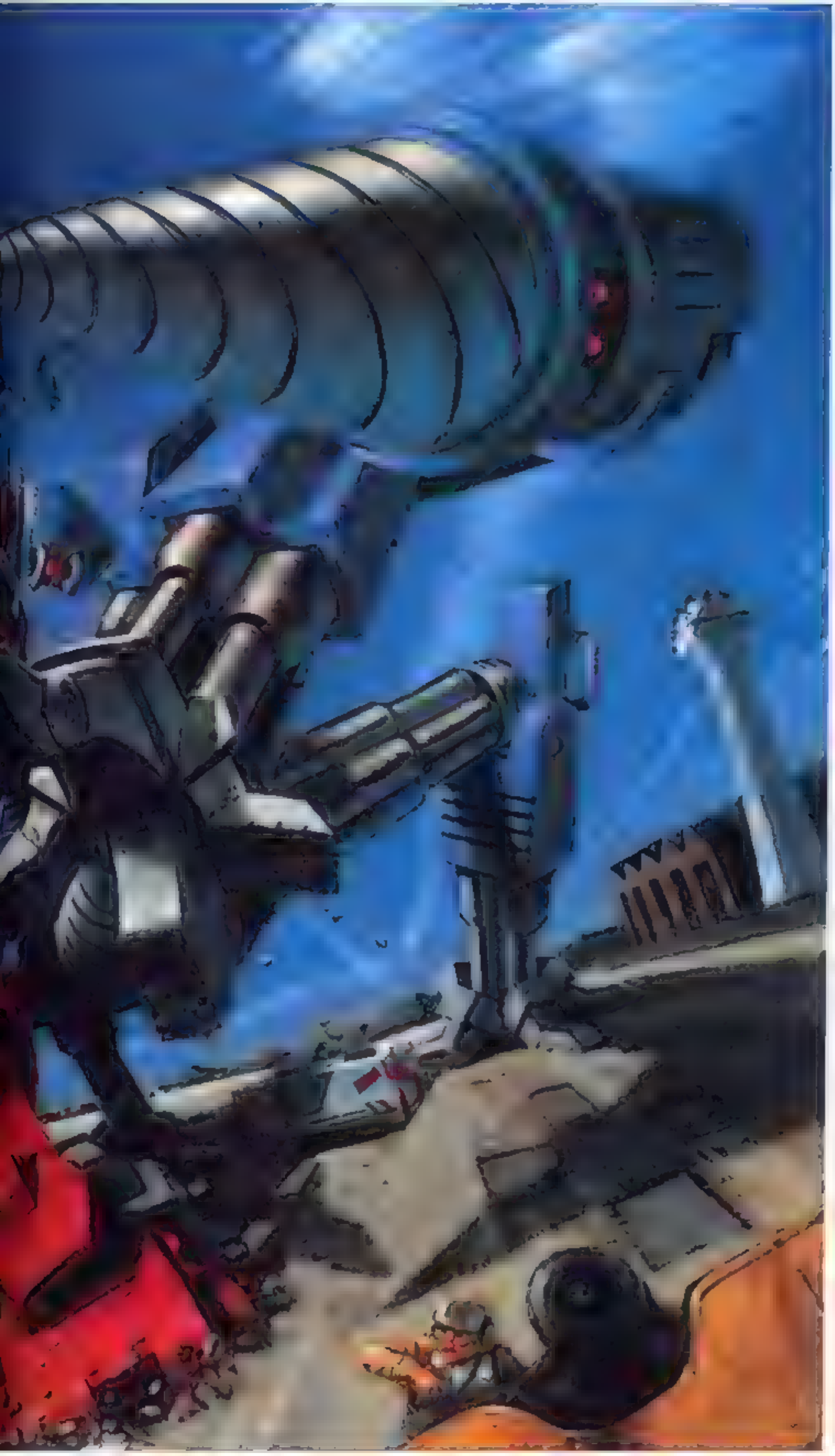


ノェダ　右上の男の人が胸を開いて「どれでもお好きなのをト　ソ」と、やってるんですが　わかりにくいですね

CRMK		Photoshop

レイレイ(でっかい爪の女の子 のポーズが気に入っています

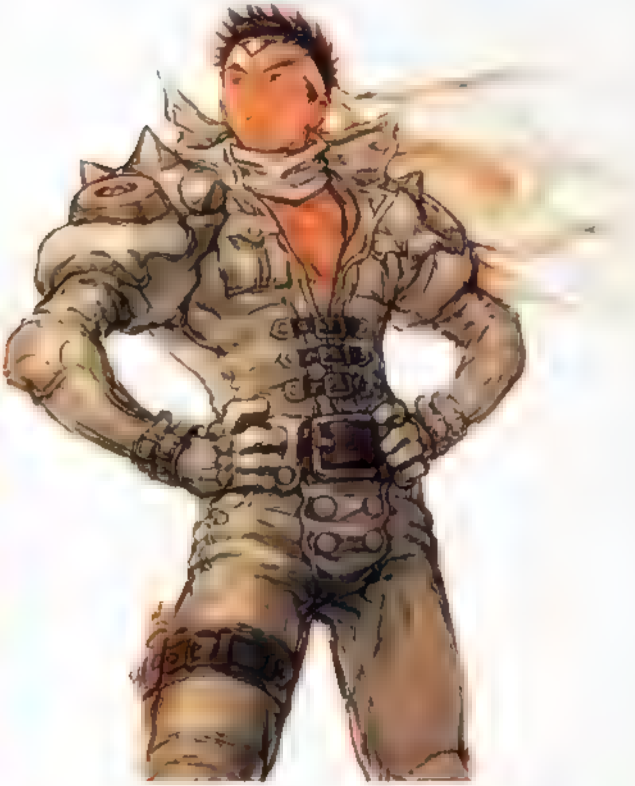




SENSEI | 34×45.1cm | イラストボード・リキテックス

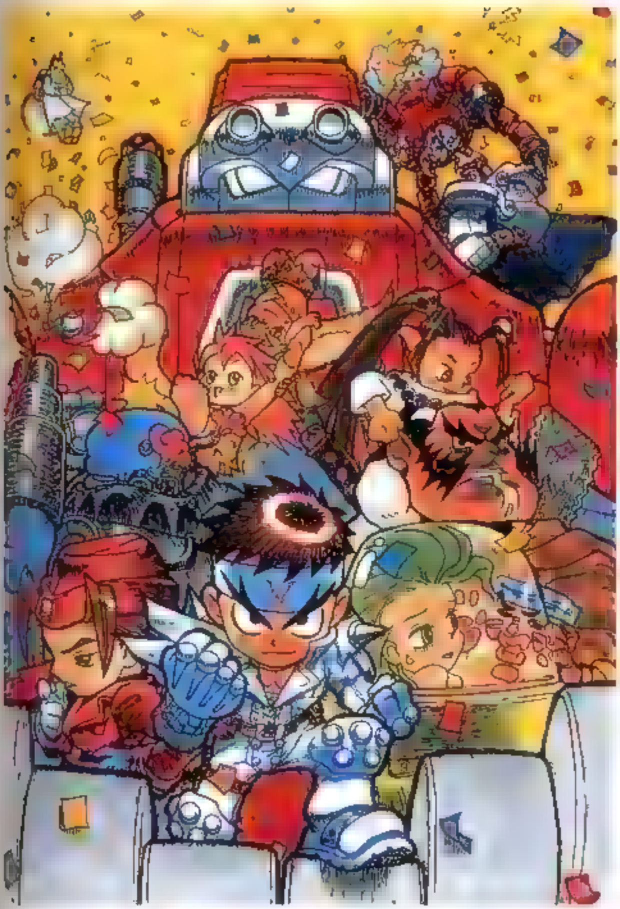
[illegible] 戦闘と言うよりはまた迷惑なロボットの喧嘩？という「サ ン」の雰囲気は出たんじゃないかと。すんなり描けました。

西村キヌ | 1200×1320pixel | Photoshop



「キカイオー」コンシューマ版のおまけ用に描いたものです。普通キャラクターは多くの人の手を経て消費されていくものですが、サオトメはわりとおいしいポジションをもらうことが多く（VSシリーズなど） なかなか幸せなキャラだと思います

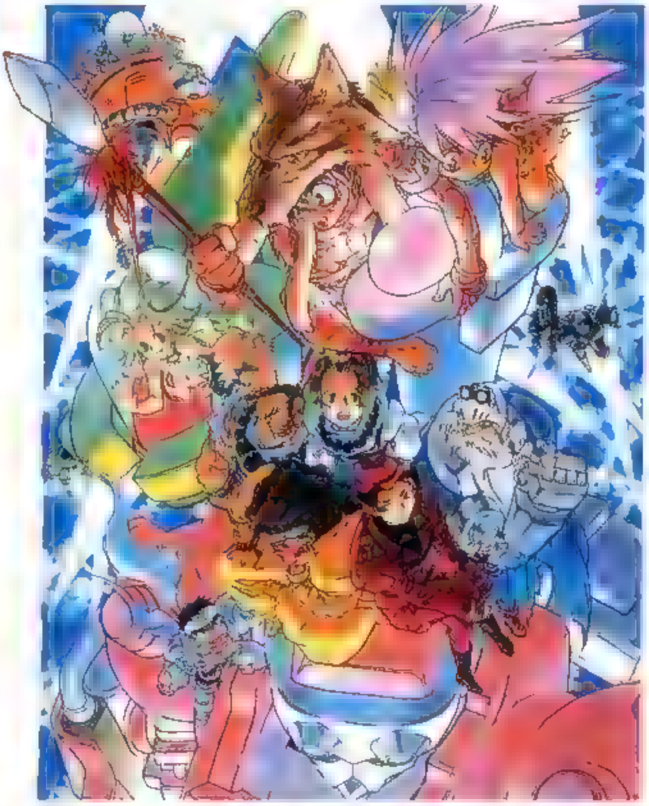
イケノ | 29.5×20.9cm | コピー紙 コピック



「サイバーボッツ」のムック用だったと思います。いつもの格闘路線と違ったノリのキャラクターばかりだったので描いてて楽しかったです

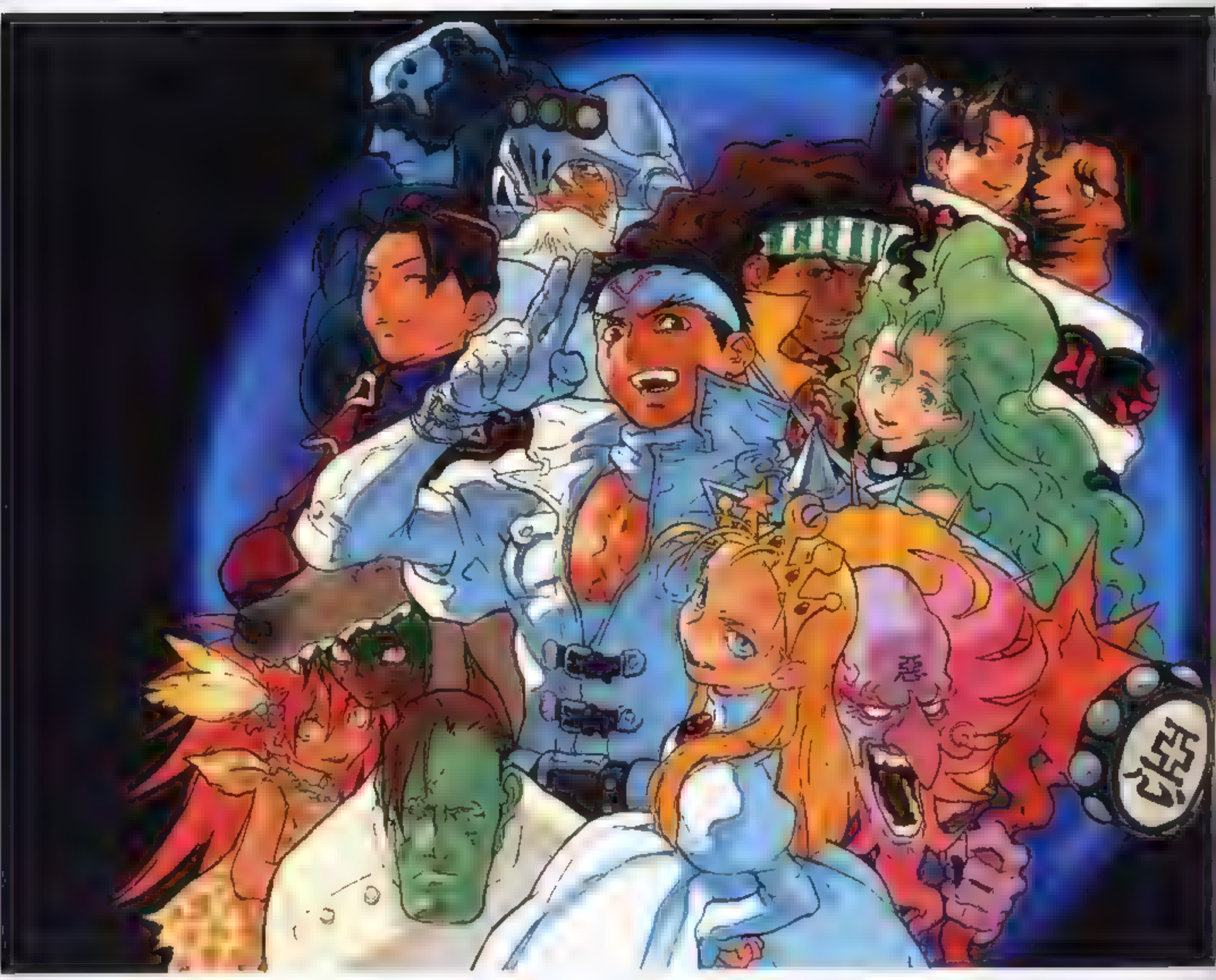
西村キヌ | 27.9×20.5cm | コピー紙 コピック

パオとマオはともかくほかの連中はどうやって登ったのか？ フェイトが飛んで追っかけてきてますが あのスーツにはそんな機能があったのか？ など。なにやらほてんこ盛りの絵ですが、そこはまあアレだ……な



43×29.6cm | イラストボード リキテックス

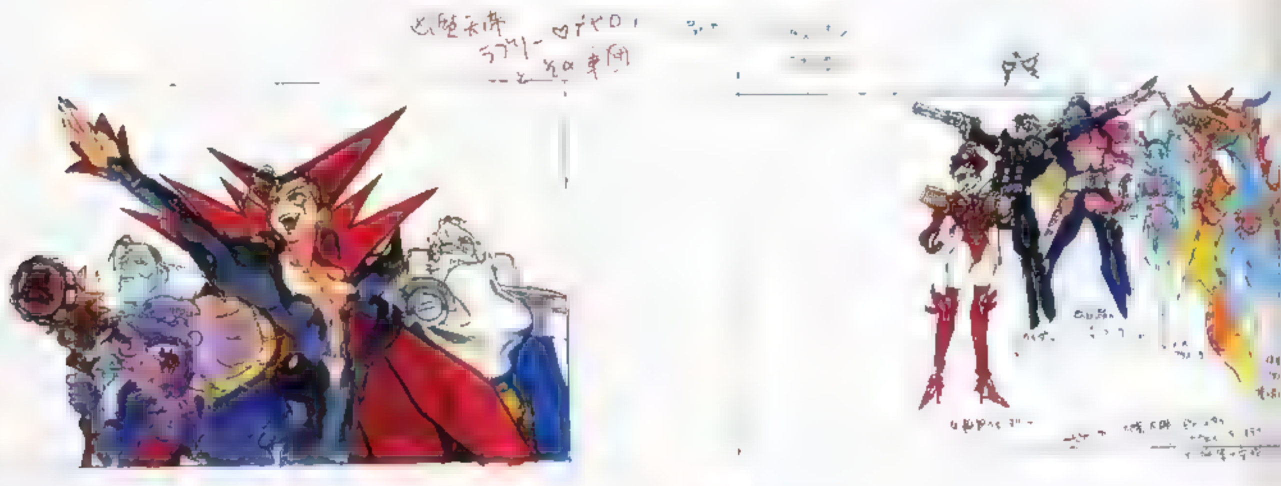
時間の関係でいつもの半分程のサイズで描いたので、さすがに荒いですね。ドリル好きの方のために



■サイバーボッツ　DC版攻略本用

西村キヌ	3696×2835pixel	Photoshop

Designer's comment　たぶん「サイバーボッツ」としては最後に
たイラスト。最後の最後でアリエータが人間らしい表情をしてい
ね。背景の地球はSENSEI君が描いたものを使わせてもらいま

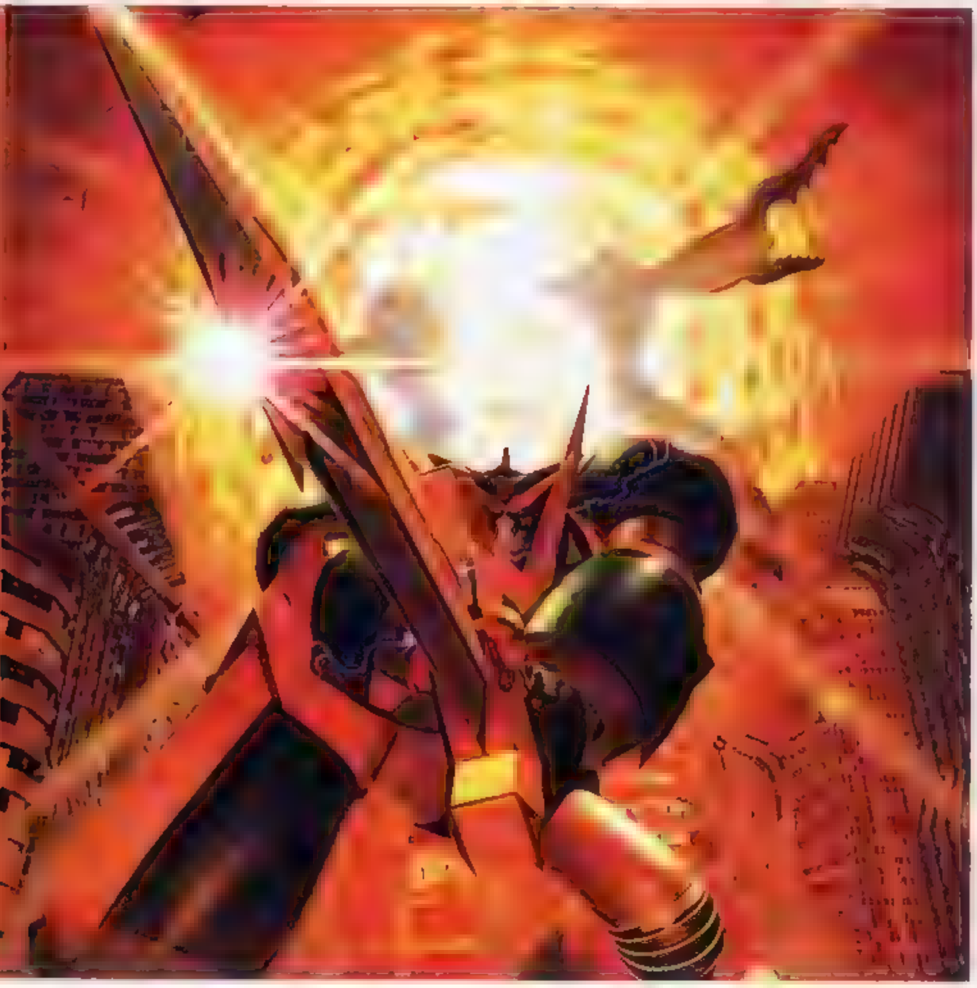

必殺天使
ラブリー♡デビロ！
～とその軍団

■

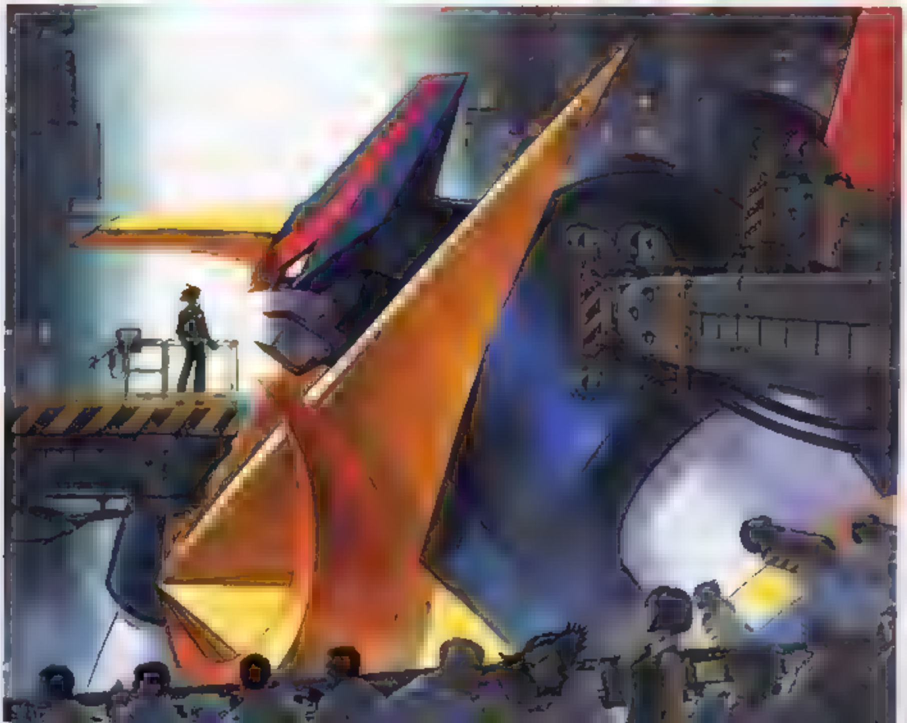
西村キヌ	B5	コピー紙　コピック

コンシューマ版のデビロット姫のエンディング。改造
れても、どのキャラもあんまり変わっていませんね。左上のセリフ(完璧云々)は
たときの自分の心の声でしょうか。

酒井晃 | 3250×3250pixel | SOFTIMAGE 3D・PhotoShop

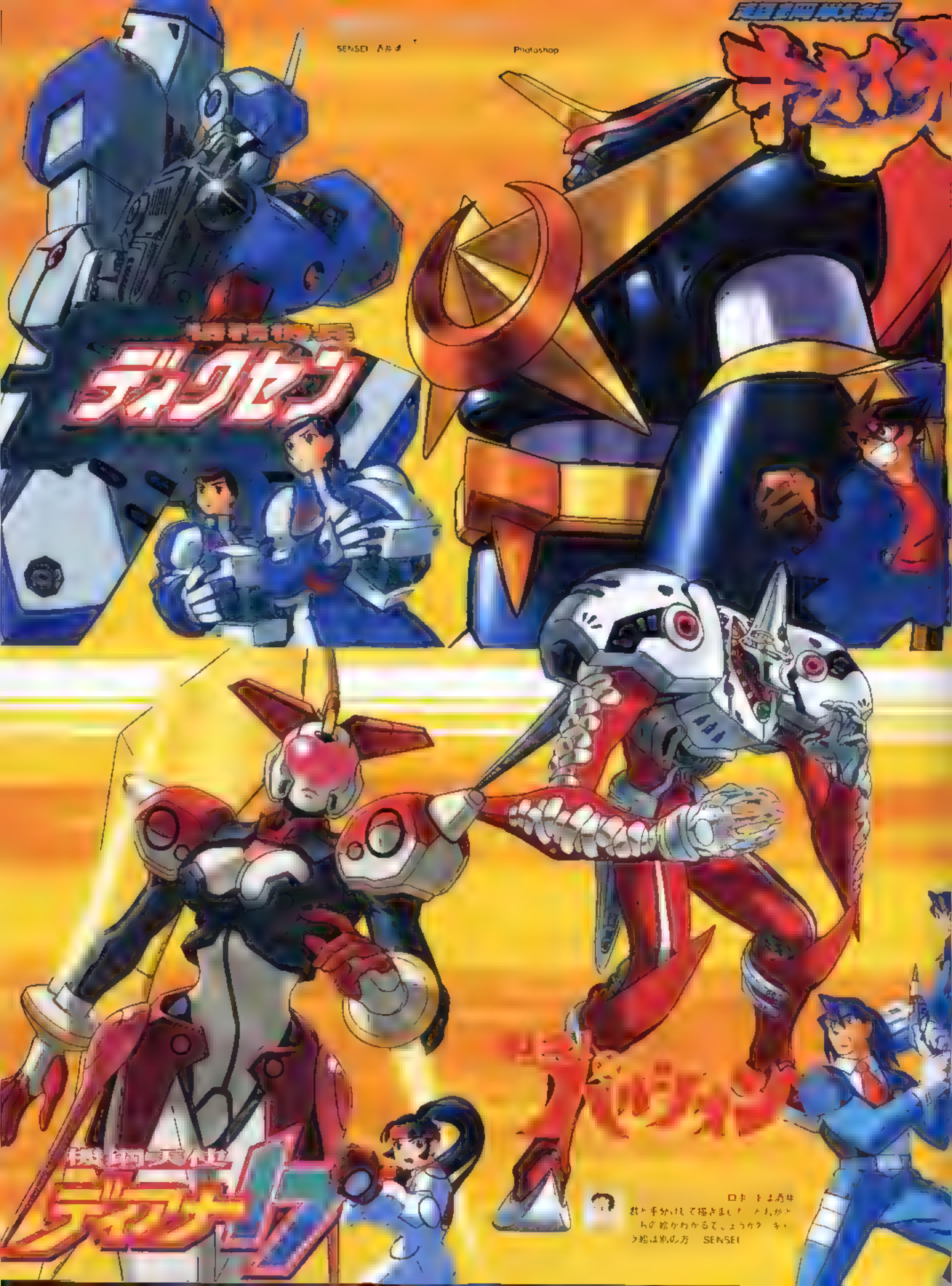


海外向けなので、暑苦しくしてみました。爆発と街に苦労した一品です。21世紀はこんな街になってるはずだったのに、期待外れもいいところでがっかりです



NSEI | 3900×3250pixel | PhotoShop・Painter

これ、自分ではいい絵だと思うんですが……。使われ方を見ていると、ほかの人はそうは思わないみたいですね。うーん

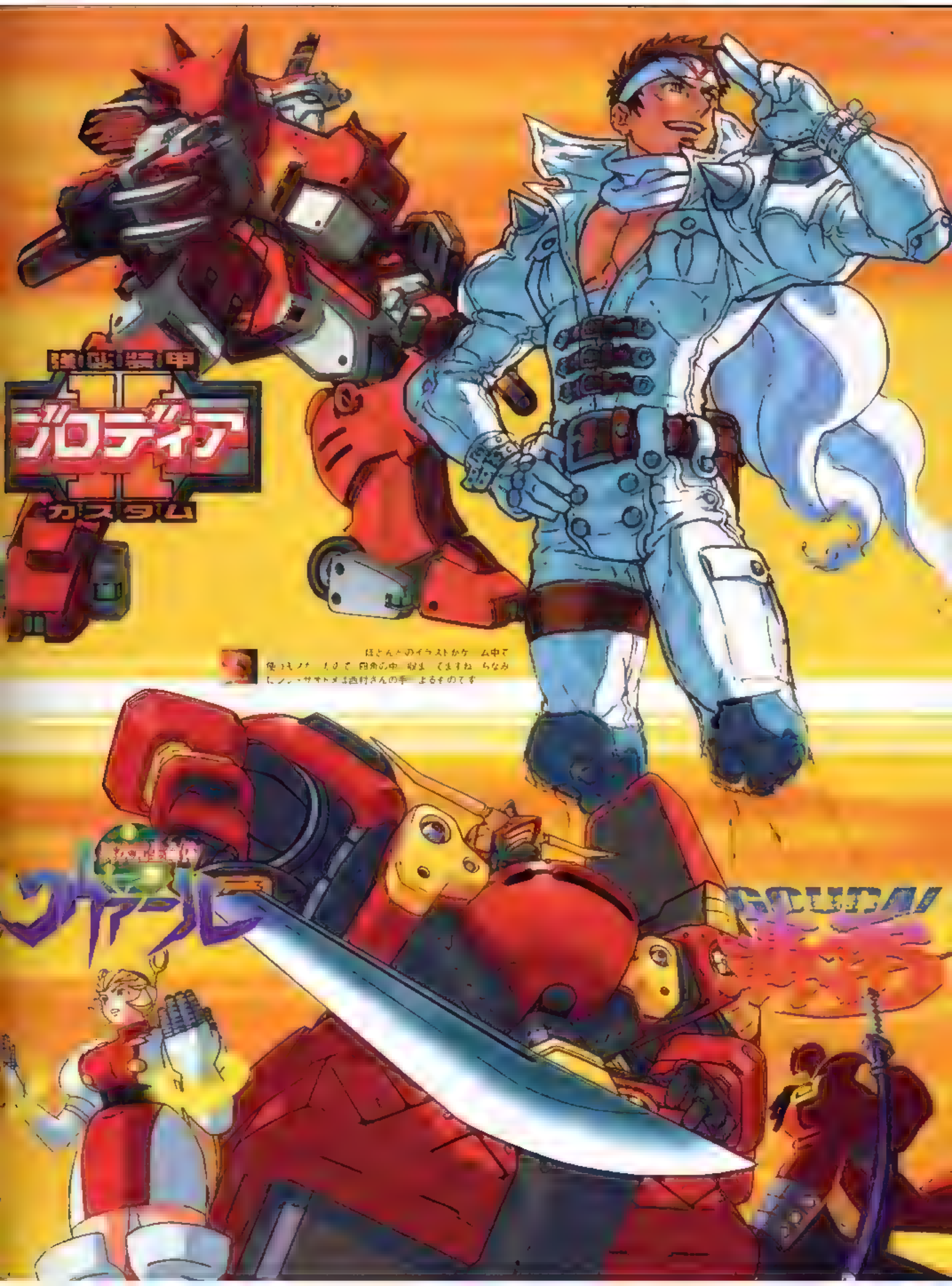

ディクセン
機鋼天使
ディアナ

SENSEI 酒井君　Photoshop

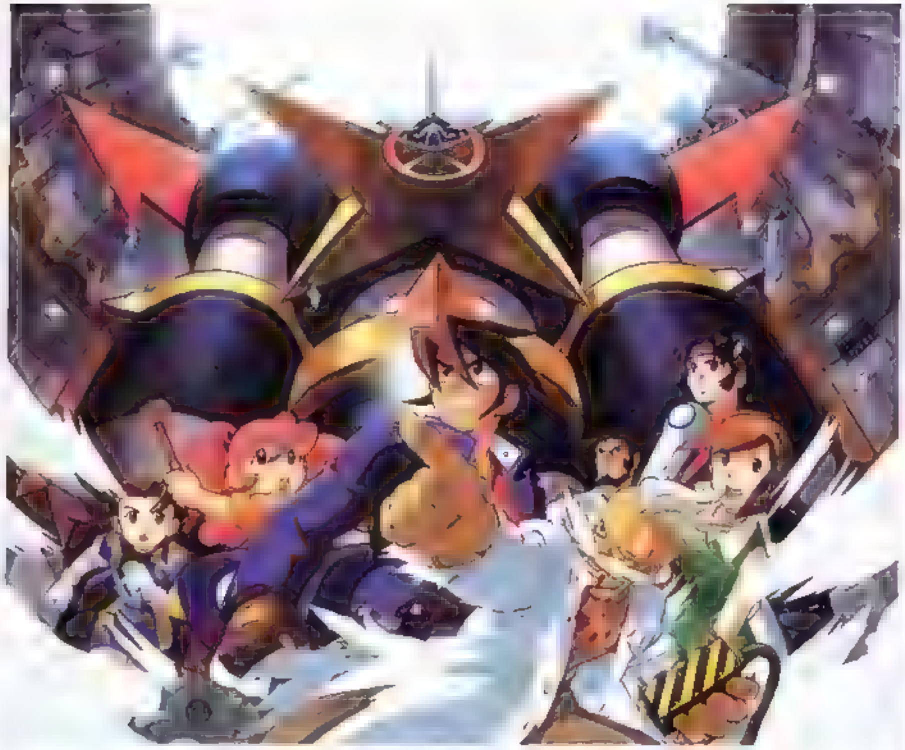
ロボットは酒井
君と手分けして描きました。どれがどっ
ちの絵かわかるでしょうか？ キャ
ラ絵は別の方　SENSEI

法の国の
ポリン
装甲陸戦兵器
幻合体
STRATEGIC VARIABLE FIGHTER
ラファーガ

Photoshop
邪神大帝
ジルディバス
巨大皇帝
ガイア

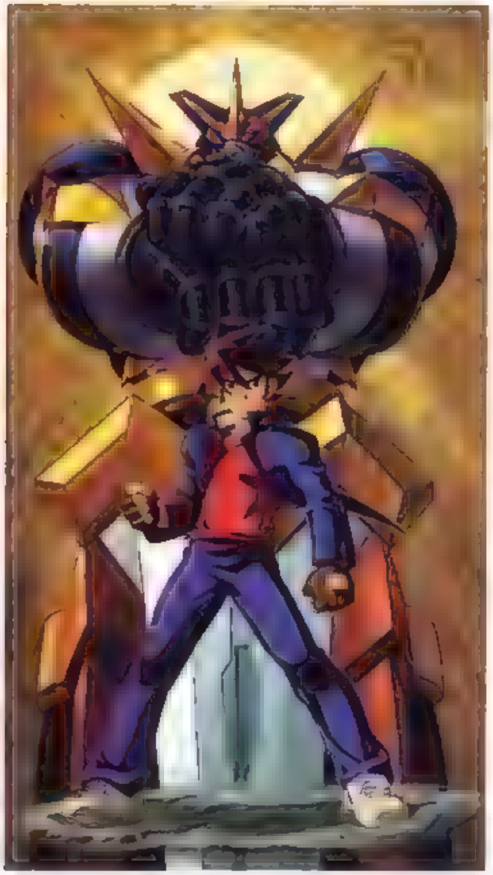


ほとんどのイラストがゲーム中で使ったものなので画面の中に収まってますね。ちなみにソン・サオトメは西村さんの手によるものです



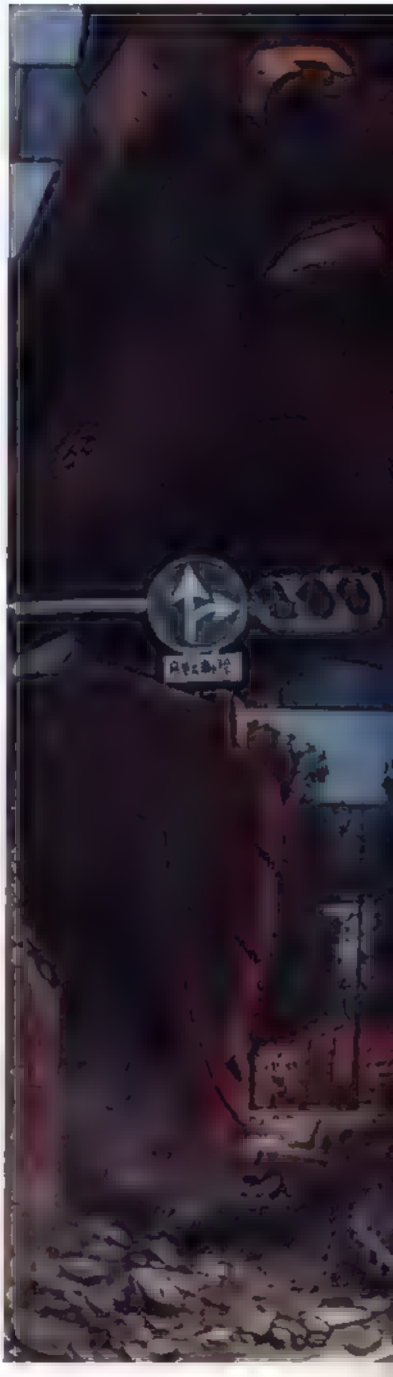
SENSE 3510×3129pixel Photoshop Painter

CD関係は 両方とも発注を受けた段階で締め切りが目の前で もう あまつさえ 無理に描かなくてもいいんだけど とか言われて もう



SENSE 2384×4300pixel Photoshop Painter

レイヤーを分けてあるので 覇王剣を掲げたキカイオーだけ別に使えるようになっています 実はドラマCDの裏面の絵なのデス



SENSE 44.5×59.3cm [illegible]

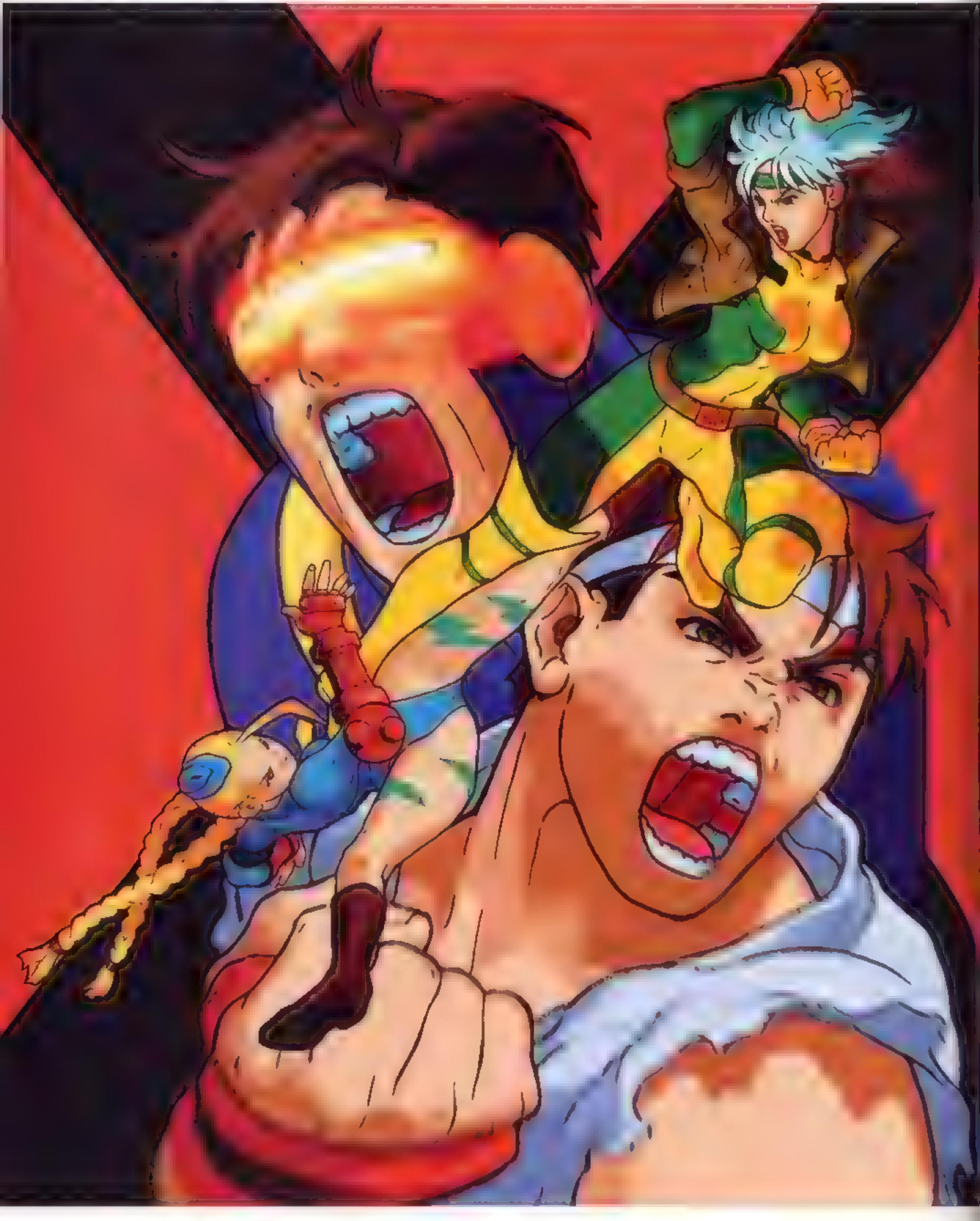
輝く空の爆光を背にした王立ち 戦闘ポーズなどとってはいません なぜな キカイオーは 王 だからです

■エックスメンvs.ストリートファイター

MARVEL COMICS X-MEN TM & © 1996 MARVEL CHARACTERS INC. ALL RIGHTS RESERVED

CMYK	3125×3500pixel	Photoshop

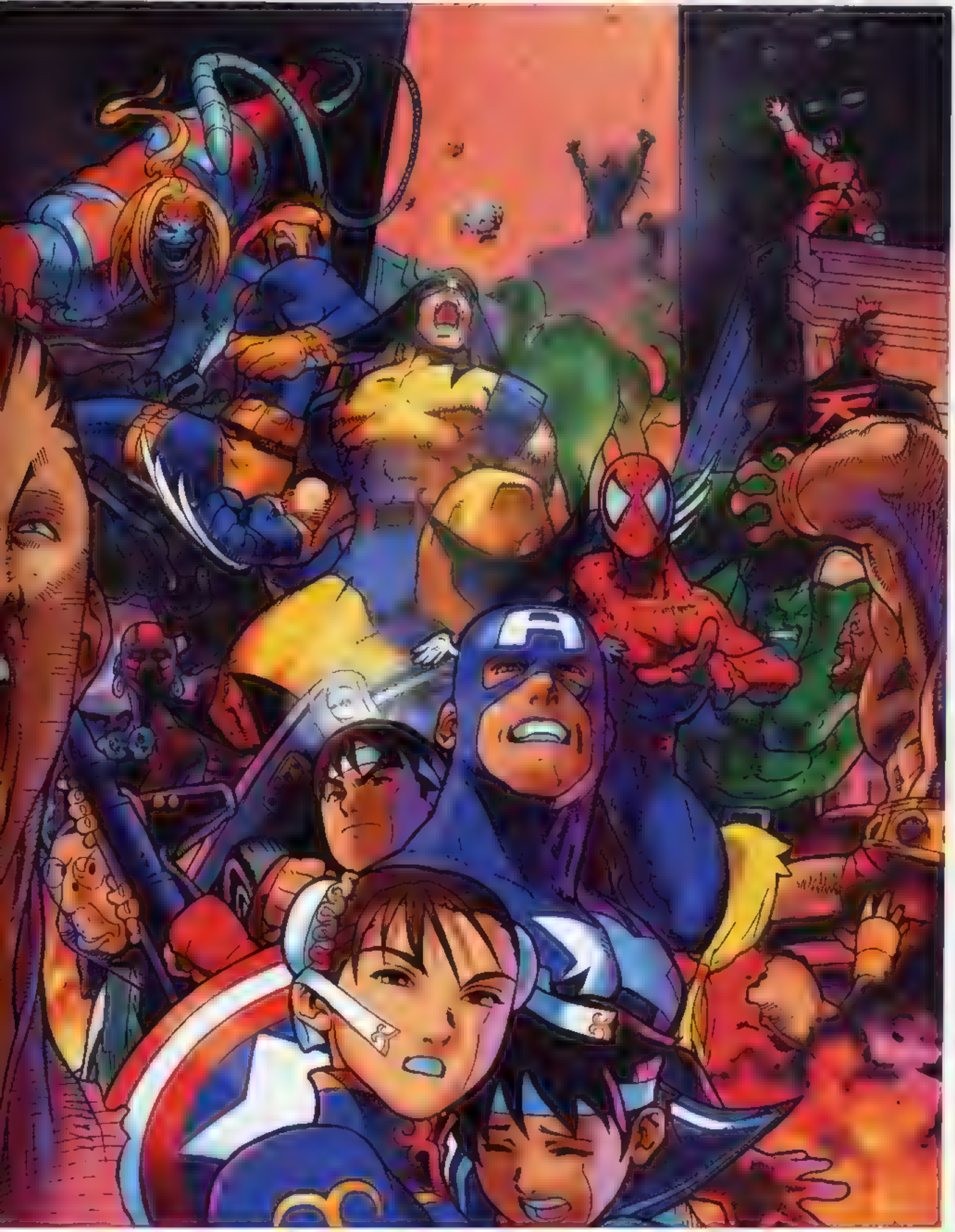
この衣装のローグ（右
キックしてる女の人）を実写版映画で観てみた。



■マーヴル スーパーヒーローズvs.
ストリートファイター

CMYK | 2541 x 3400pixel | Photoshop

日も終わって トイレで用を足してるときに 真ん中の黄色いおじさんのイメージが浮かんで よくあるポーズですが、あと 周りに適当に配置したらできました

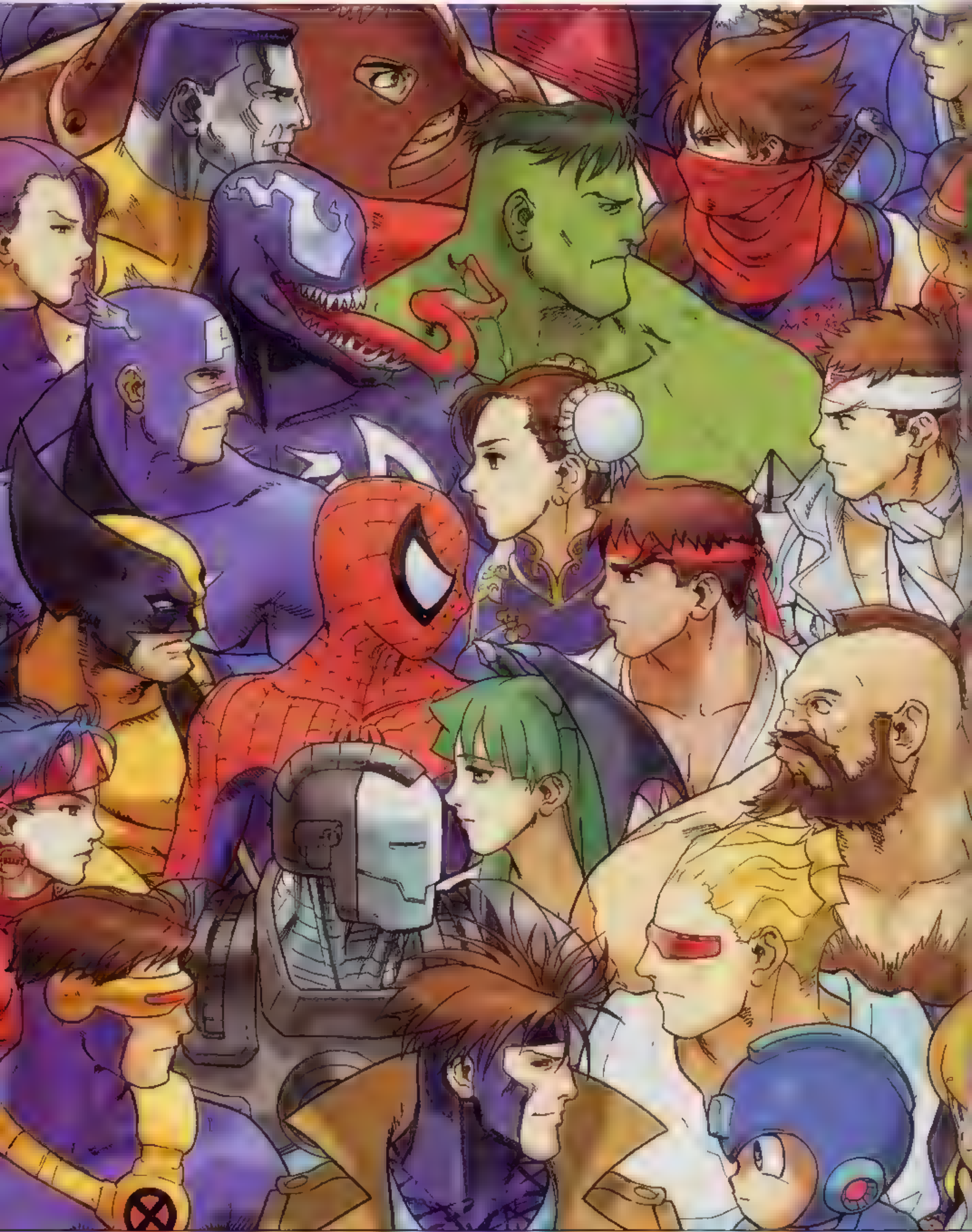


■マーヴルvs.カプコン

MARVEL TM&©1999 MARVEL CHARACTER,INC.ALL RIGHTS RESERVED
STRIDER ©MOTO KIKAKU

CRMK | 2641×3409pixel | Photoshop

親戚の家で 久し振りにコーヒーを
んだら眠れなくなってしまって、このまま悶々としてるのも
ったいないので この絵柄を考えつきました。ふとんの中で

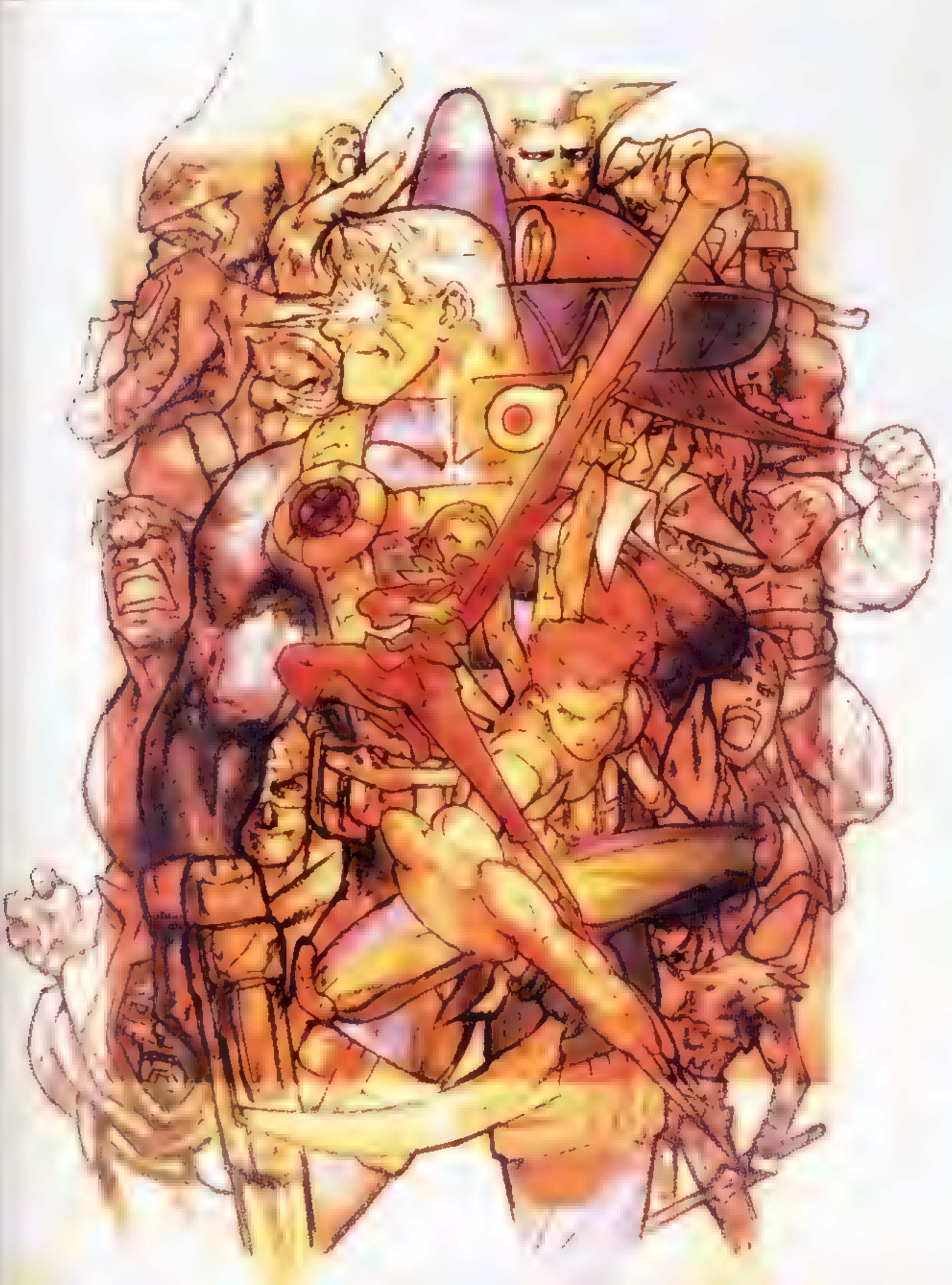


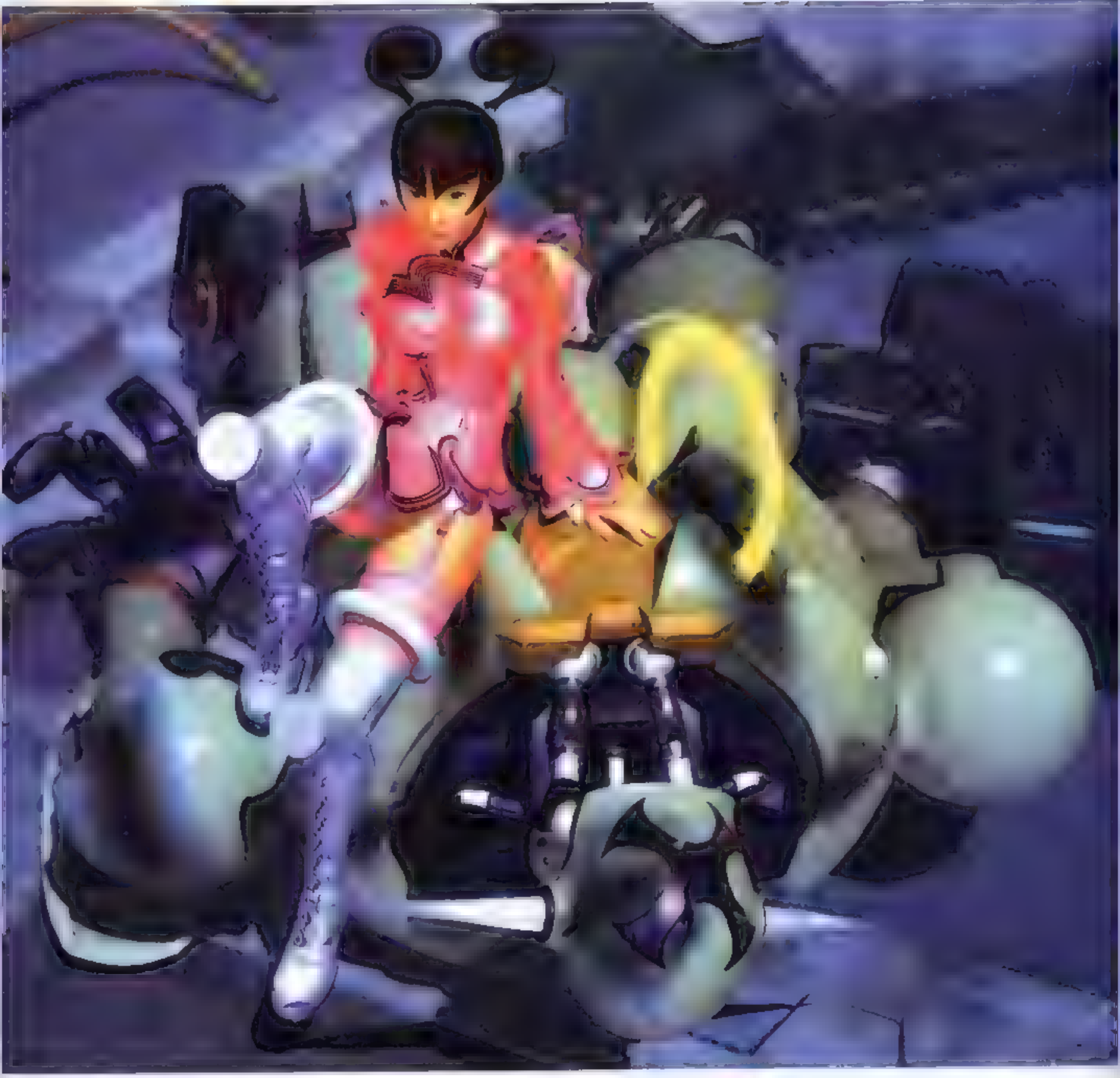
[illegible] RESERVED

■マーヴルvs カプコン2 メインイラスト

CMYK	3027×4050pixel	Photoshop

[illegible] このゲームは家庭用と業務用で登場キャラクターが微妙に違うので、絵を描くときに気を使ったような、使わなかったような



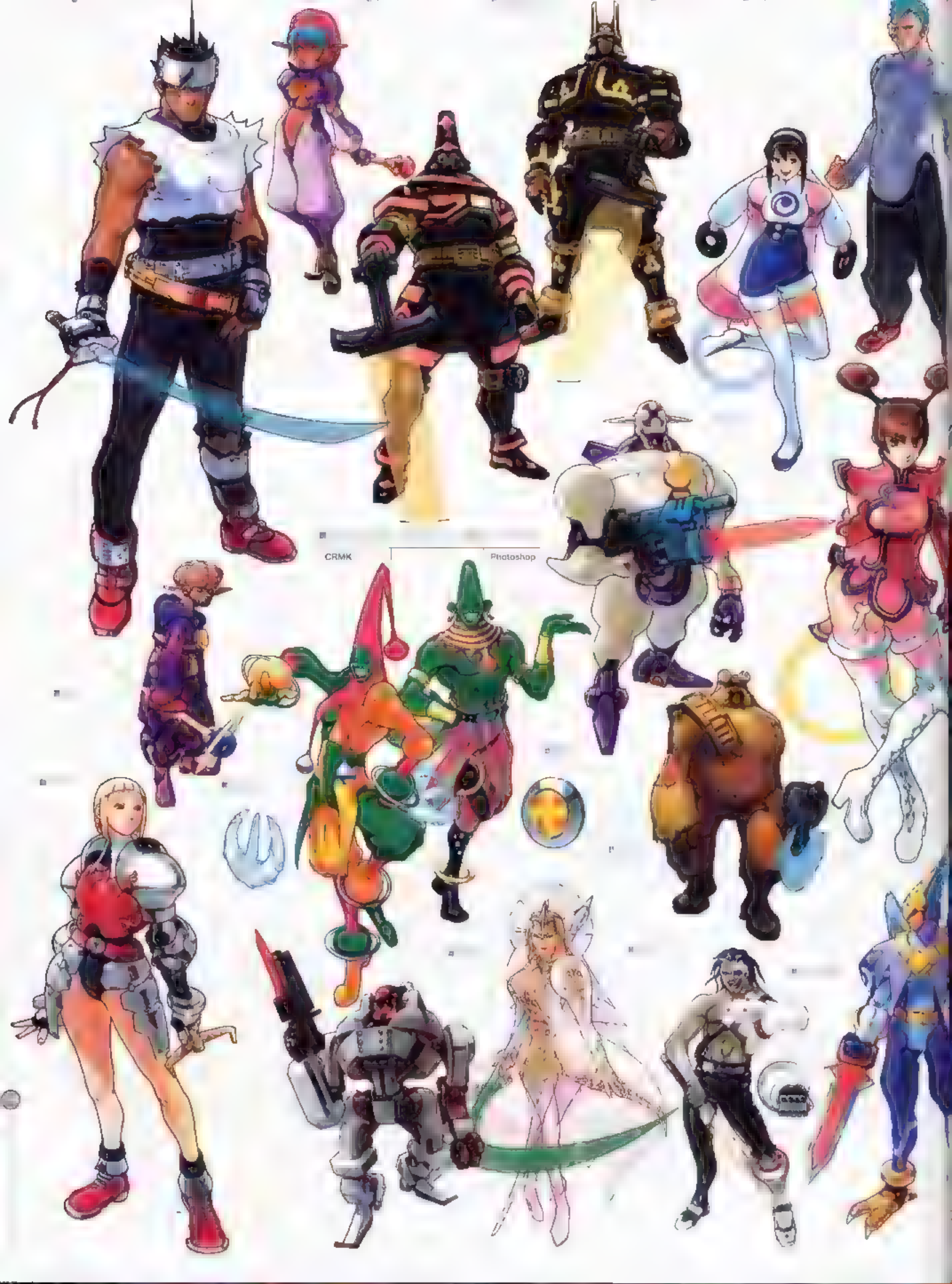


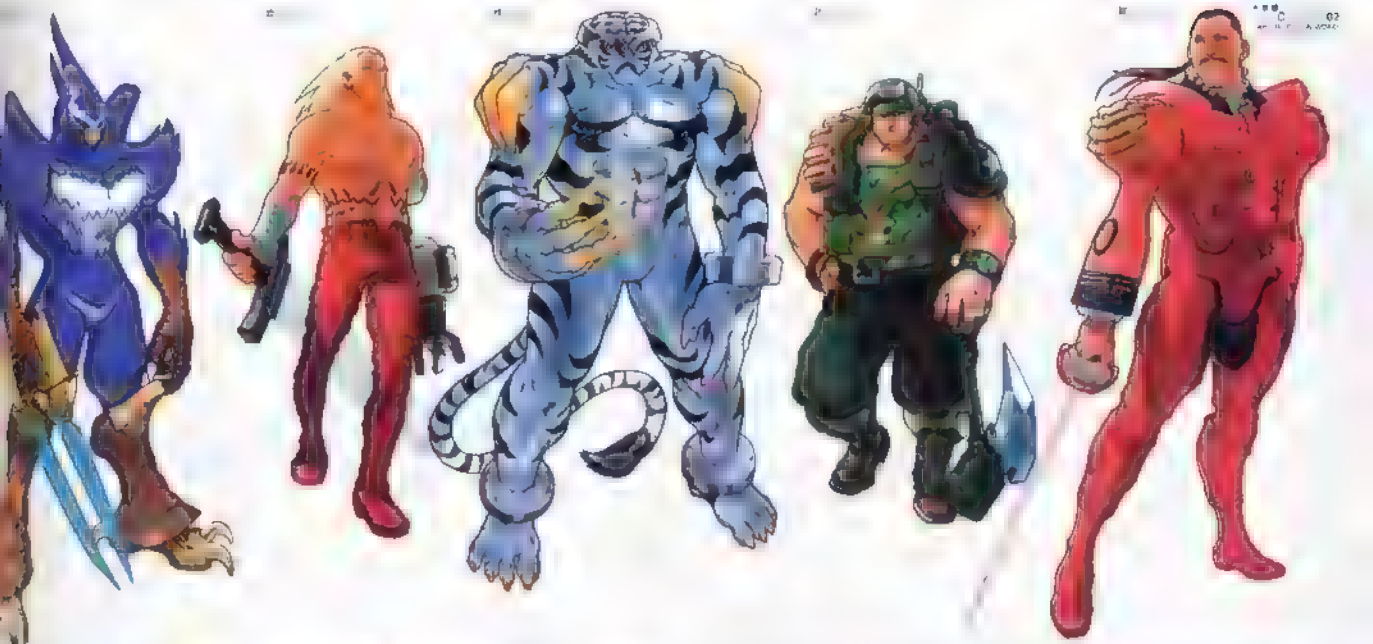
酒井健	3540×3000pixel	SOFTIMAGE 3D　PhotoShop

これは ほとんど編集しただけという感
す 空気感を出すために、何重にも絵を重ねてます。でも ヘクタ
の焼け焦げが実はケルトのひげテクスチャと同じなのは秘密

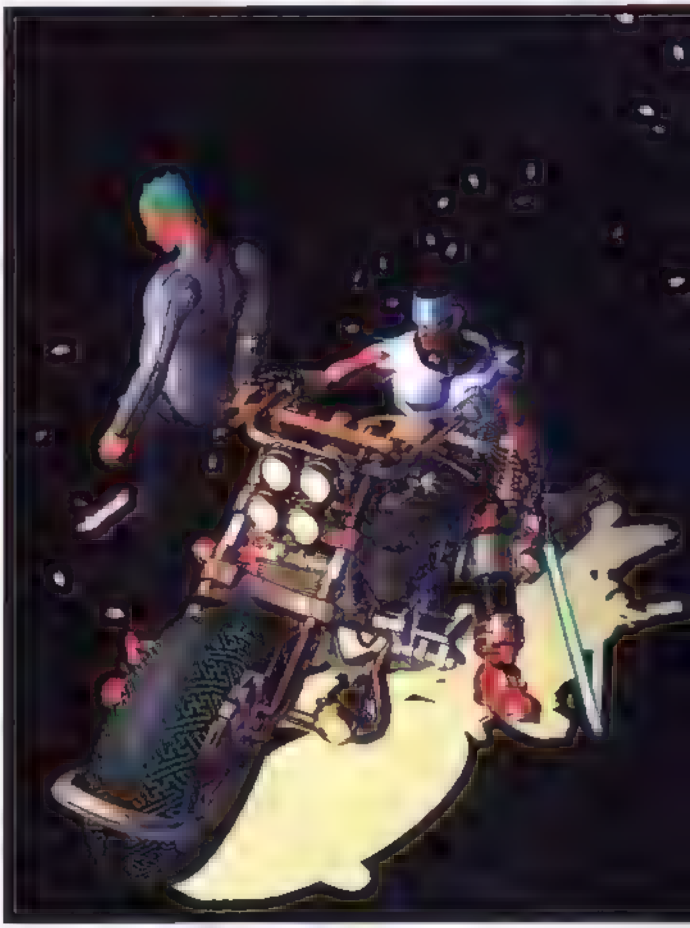
CRMK	3259×4200pixel	Photoshop

この絵を描く1年ほどまえの ある会
参加してるときに ちょこちょっと落書きして考えました ケ
ルト 右の赤いおじさん が 気に入ってます。あと左下の人


CRMK
Photoshop



この絵は基本的にふたりで1枚という感じで描きました。どれとどれがペアでしょう？ ペアになれないのがふたりいます



[illegible] 600×[illegible]pixel SOFTIMAGE 3D PhotoShop

モデリングが終わっていないので、締め切りが[illegible]「ライティング」で処理してみました。ハヤトのモデリングはCRMK君の手によるものです

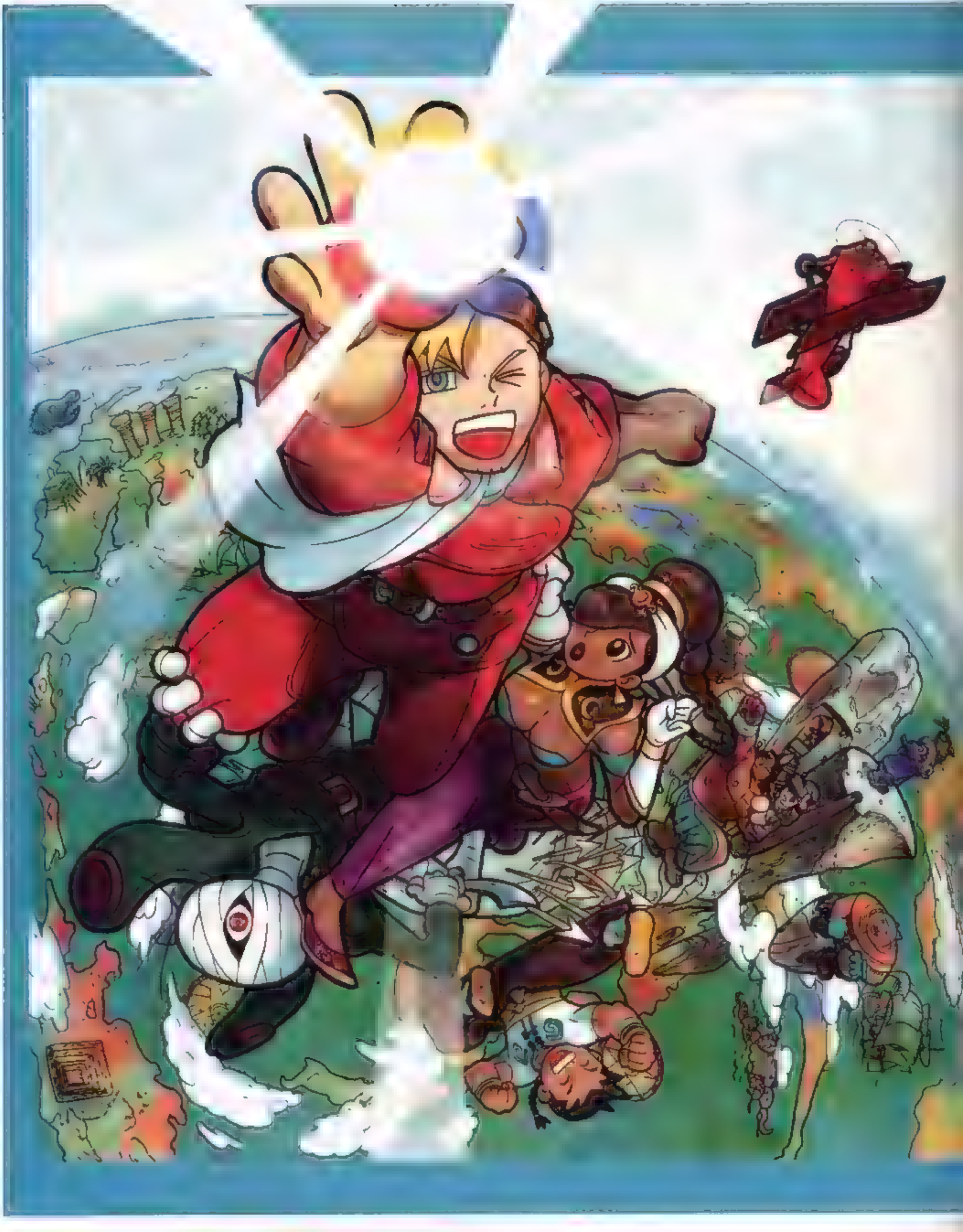
[illegible]井[illegible] 2598×3591pixel SOFTIMAGE 3D PhotoShop

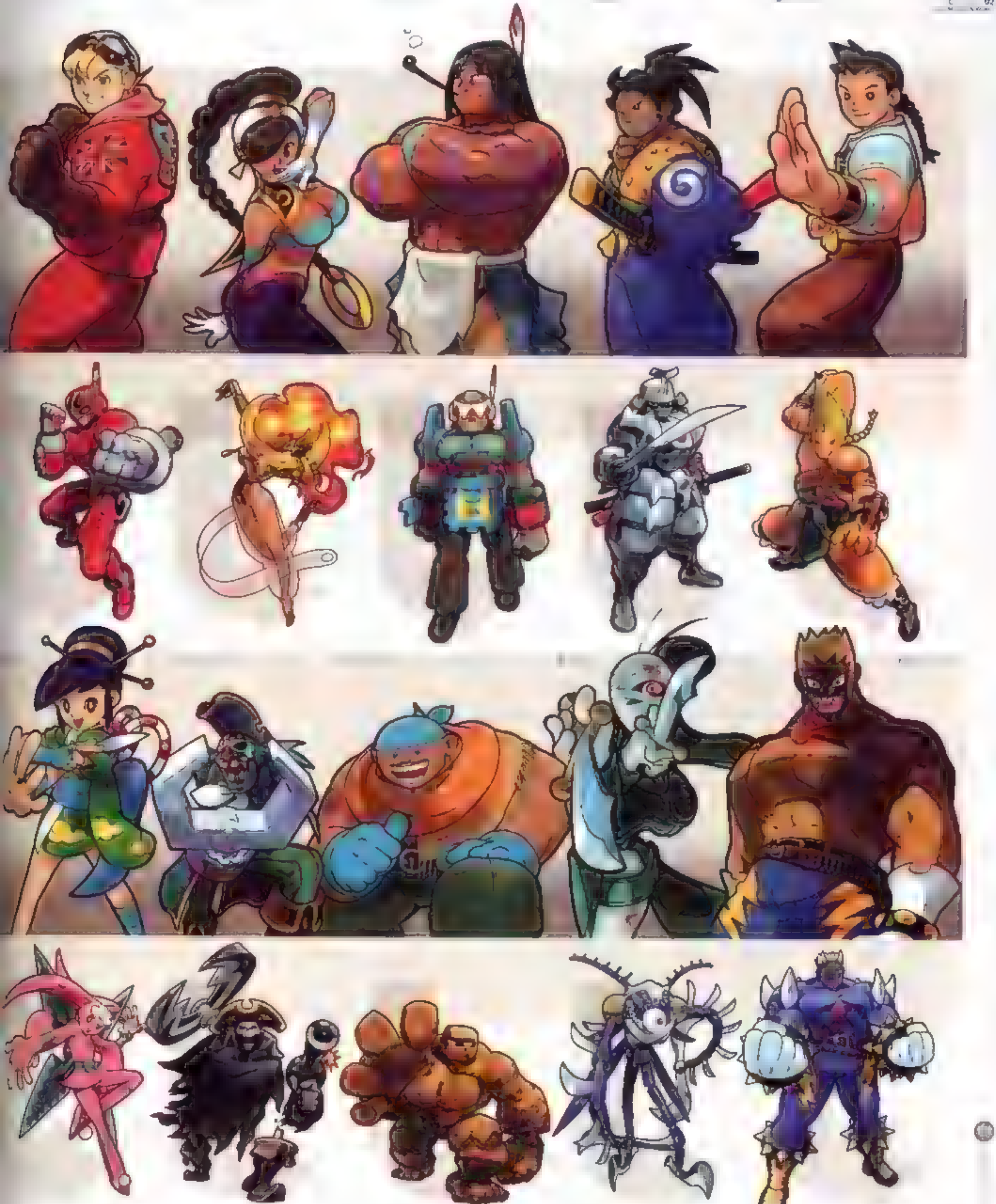
とにかくイラストの少ない作品だったので、あれもこれもなんとか作りました。バイクのデータがやたらと重くて難儀しました。ハヤト達のモデルはCRMKさんによるモノです

■パワーストーン

なんだかやけに緑色な地球ですね
球じゃないのかも　アニメ版「パワーストーン」かなり
観てました　主題歌も好きです　とくに新しい方

CMYK　3094×3617pixel　Photoshop



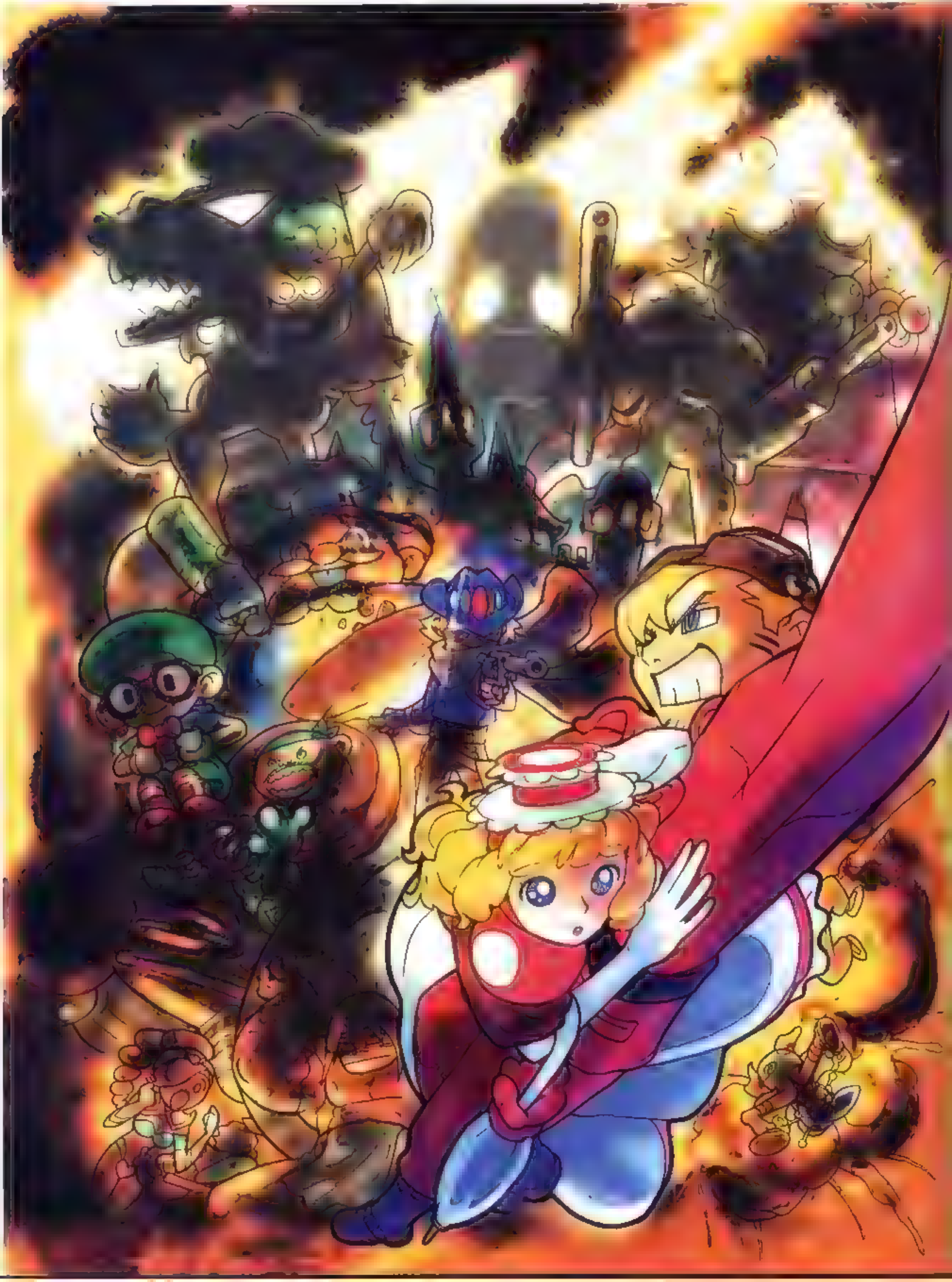


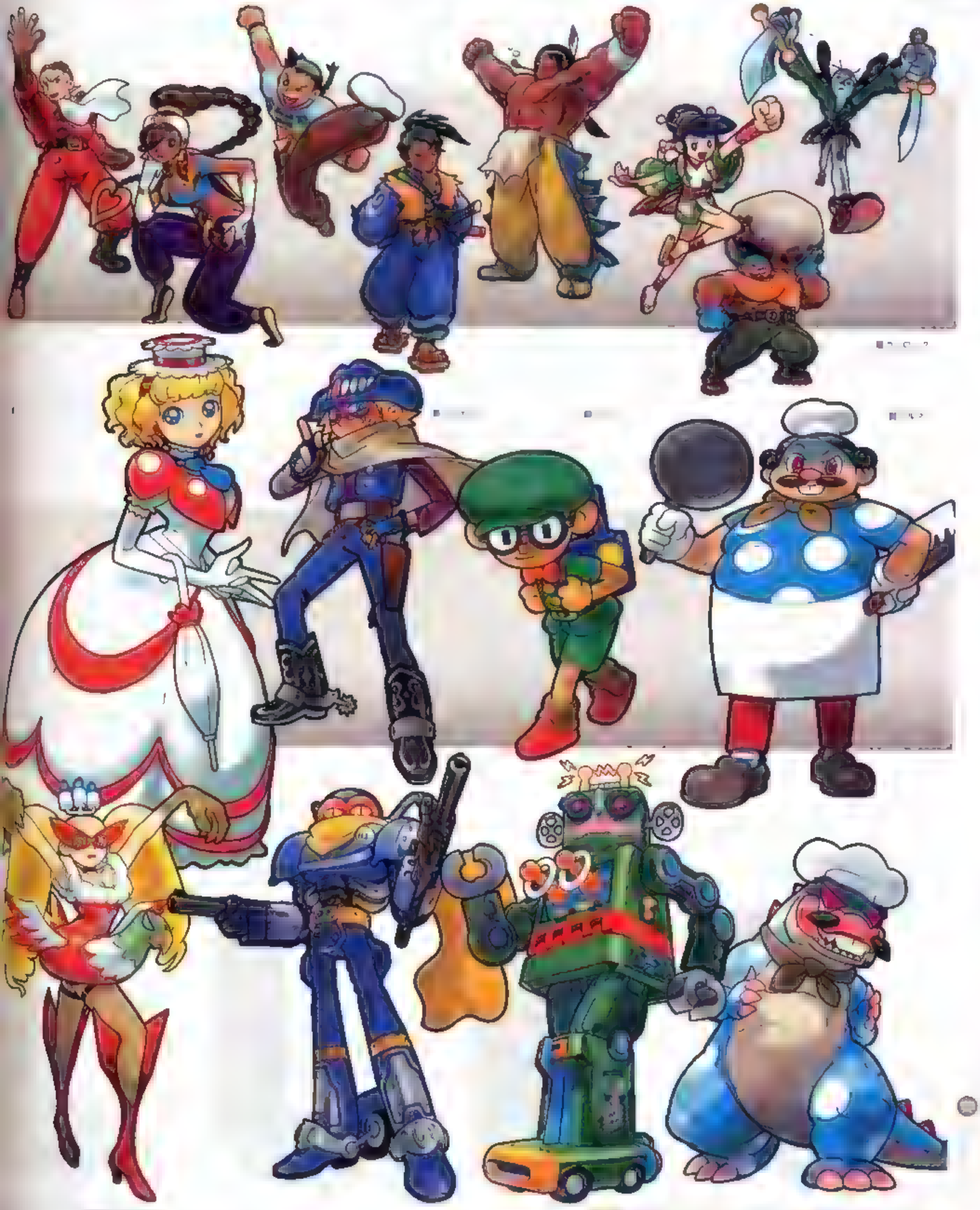
Photoshop

ヒゲ面の絵書きぼく かパワーストーンを集めたらどんなヤツに変身しますかね 友達とか、近所の犬の変身後を勝手に考えてあげるのも いいかもしれません

CMYK	2568×361 Jpixel	Photoshop

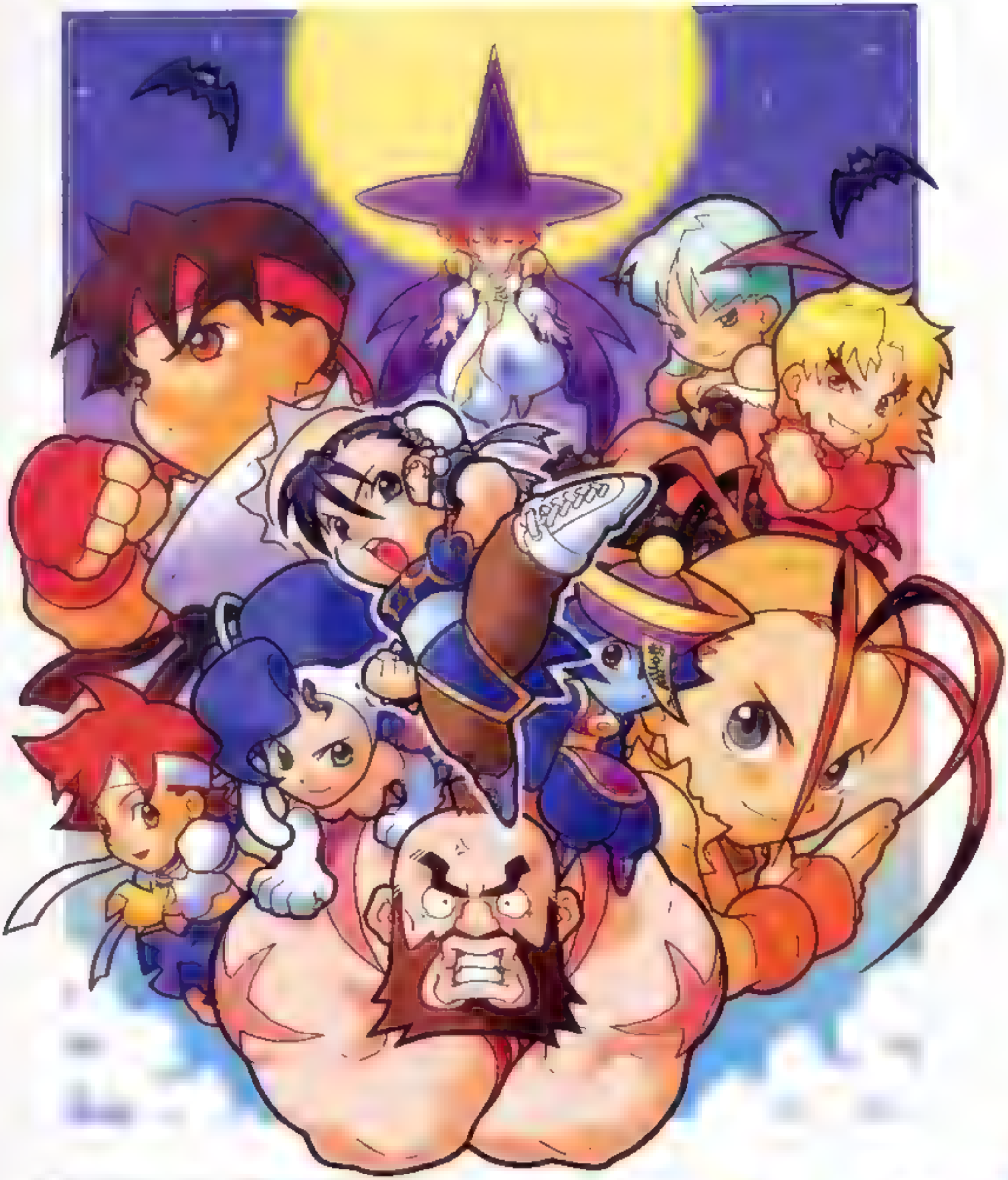
このイラストを久し振りに見てた
「カッ」という書き文字を入れた なってきました 右下
でる女の子 あやめ が気に入ってます





Photoshop

ル　ノュ(褐色の女性　のポ　ズが気に入っております　あと　最下段の青い人　手がピストルで何故かネ゛]目の立体物をなんとなく作ってみたいです



1

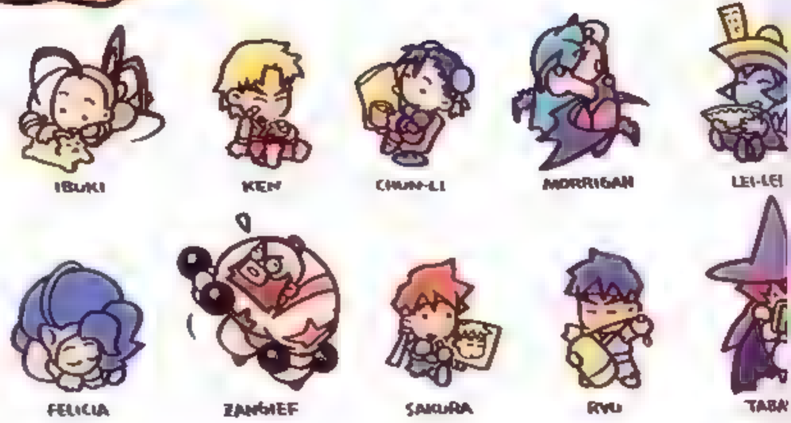
[illegible]　3332×4000pixel　Photoshop

初めて描いたメインイラストだったので勝手がわからず苦労しました。この頃自分専用のMacがなかったので休みの人のとか共用のものを借りてなんとか仕上げました

2

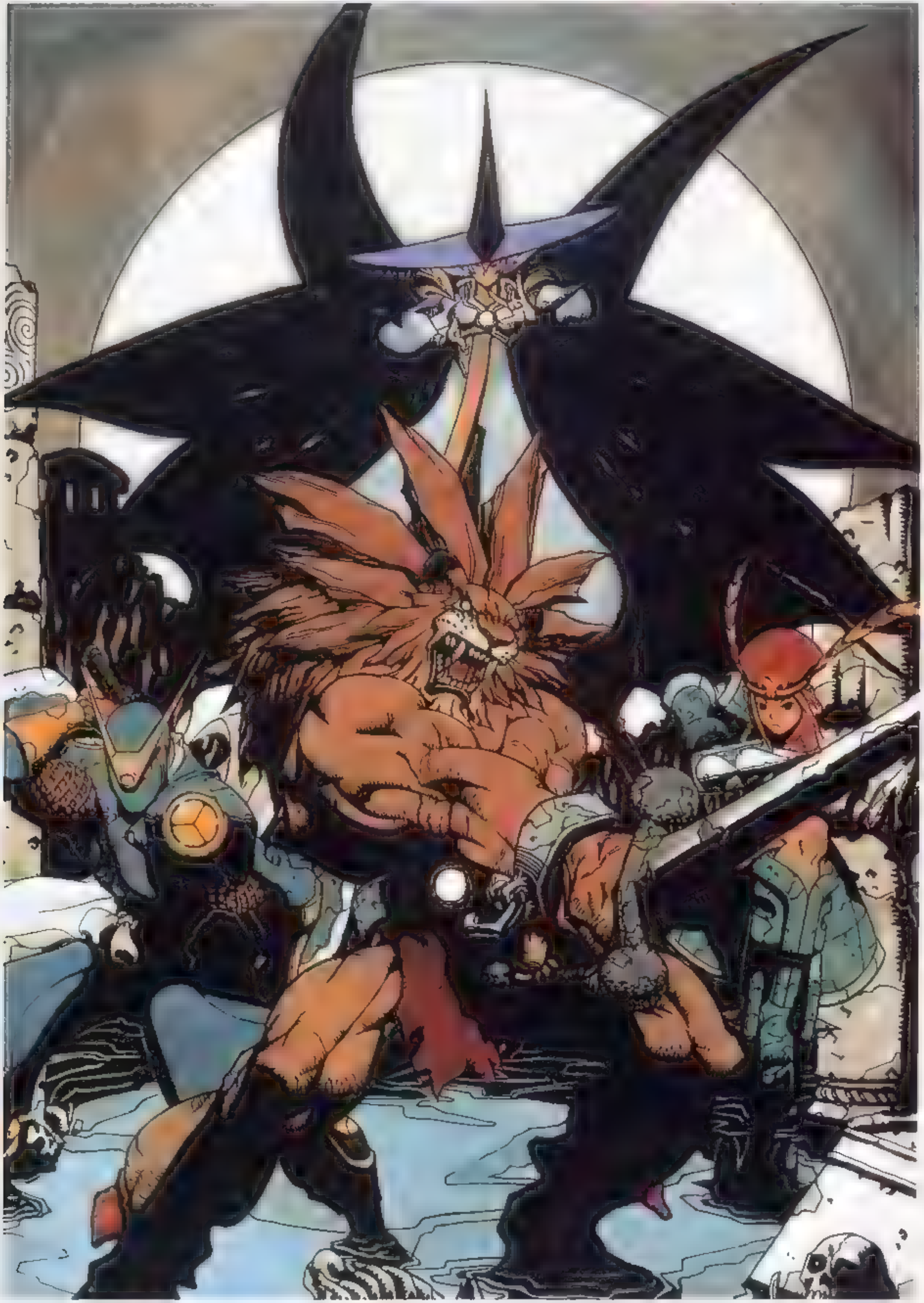
[illegible]　3500×[illegible]pixel　Photoshop

[illegible]の絵は最初Tシャツ用に描いたんですがあっさり没をくらってお蔵入りしてました。でもいつのまにかポスターその他の絵柄になってて[illegible]でした

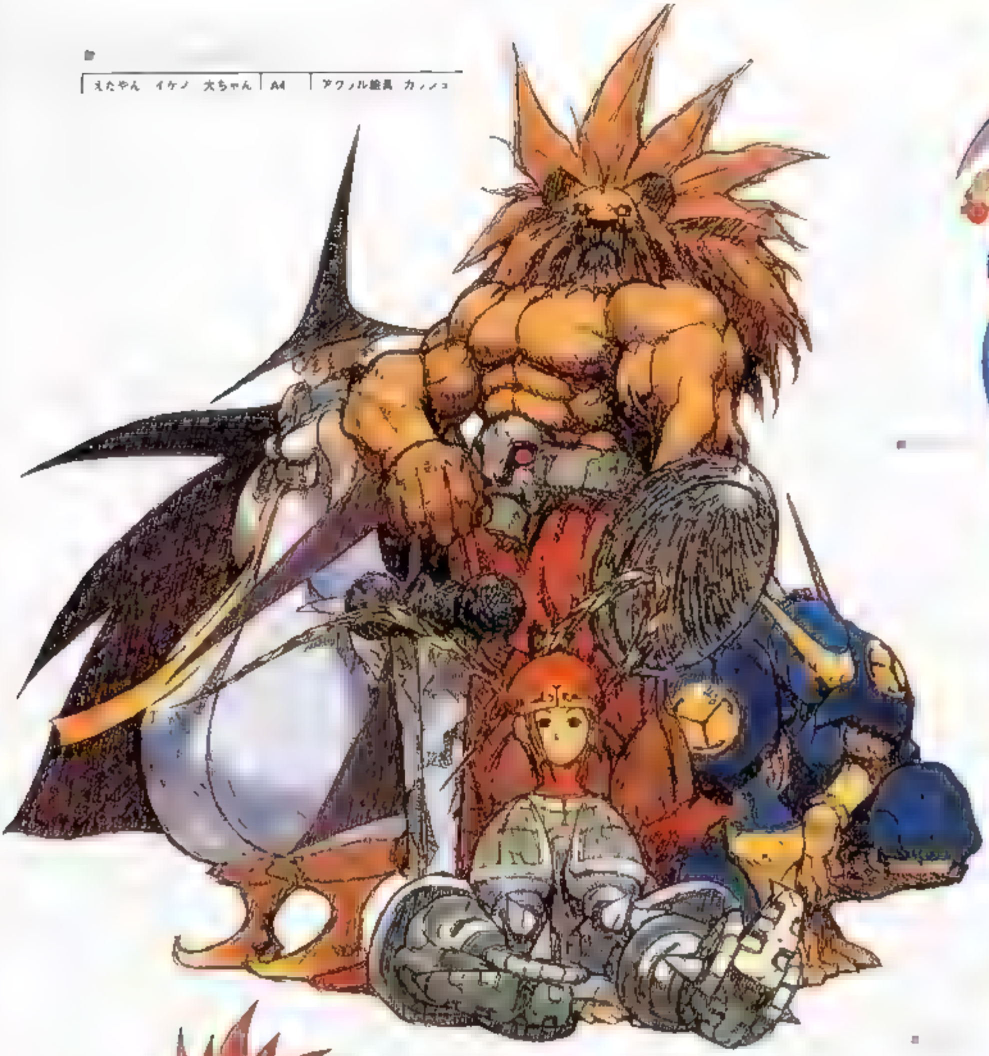

IBUKI
KEN
CHUN-LI
MORRIGAN
LEI-LEI
FELICIA
ZANGIEF
SAKURA
RYU
TABA

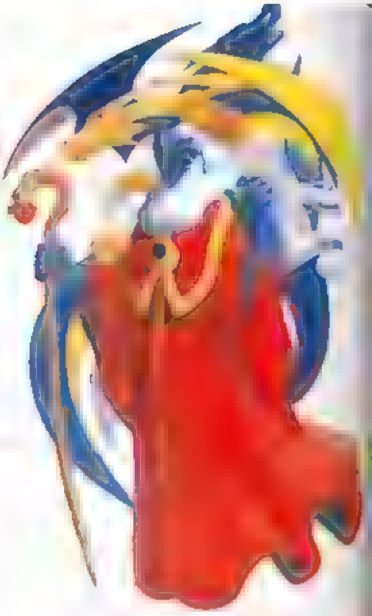
イケノ | A3 | シキテックス

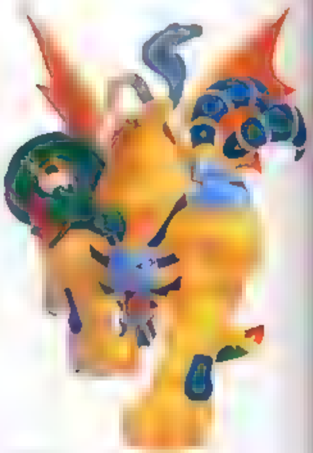
世間でダニョラ先生が認知されるまえに描きましたが あんなにスタイリッシュになりませんでした トホホ～

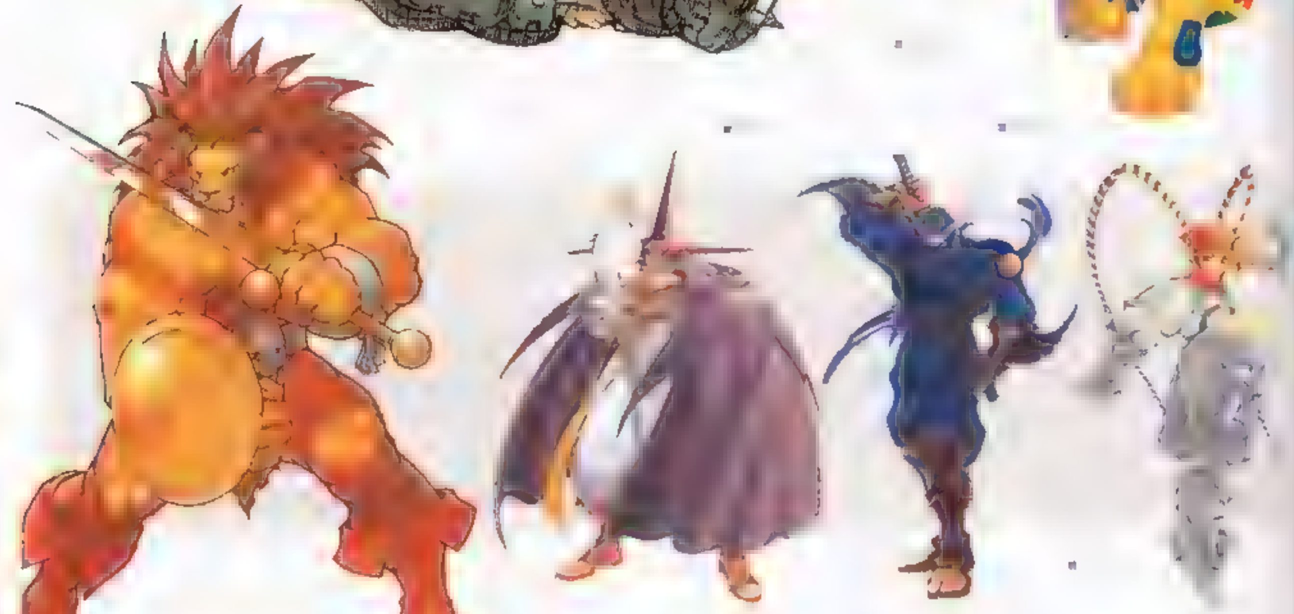


えたやん　イケノ　大ちゃん	A4	アクリル絵具　カンソン



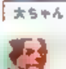






開発中の画面を見て「描きたいなぁ」と思っていたので　任されたときは嬉しかったです。スケジュール的に厳しくて大変だったけど。頑張って描けたので気に入ってます

大ちゃん	53×65.3cm	リキテックス



今まで抵抗のあった黒を、思い切って大胆使ってみました。結果的には、その効果がいい方向に出てくれたのほっとしてます。でもこの絵を見ると、レオが主役に見えないです

デザイン室千一夜

第2夜

デザイン室
責任編集

潜入!! デザイン室隠し部屋 ~秘蔵グッズを

デザイン室の奥深く、カプコン社員ですらその存在を知らない、
いや知っていても近づかない！謎の隠し部屋が存在するゾ。
そこに眠る数々の怪しいグッズとは？ 果たして価値はあるのかっ!!

引き出しを開ける
そこには数々のイ
ストの原画かぁ

これはヒ ウノ こんな
ーーがあったとは

1

[illegible]	★★★★★★
[illegible]	★
[illegible]	★★★★

2

[illegible]	★★★★
[illegible]	★★
[illegible]	★★★★

3

[illegible]	★★
[illegible]	★★★
[illegible]	★★★★★★

[illegible]	★★★★★★
[illegible]	★★★★
[illegible]	★★★★★★

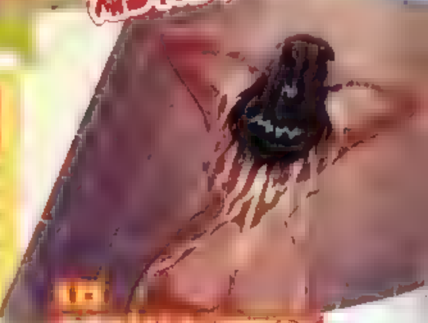
誰も知らない、
知られちゃいけない…

4

ハタモン度	★★★★★
[illegible]	★
[illegible]	★★★★★

5

[illegible]	★★★★★★
[illegible]	
[illegible]	★★



9

[illegible]	★★★★★
[illegible]	★★★
TV帰り!?度	★★★★★★

6

[illegible]	★
[illegible]	★★★★★
made in China度	★★★★★

7

[illegible]	★★★★★
[illegible]	
[illegible]	★★★

8

[illegible]	★★★★
[illegible]	★
[illegible]	★★★★★

10

ZERO

[illegible]	★★★★
[illegible]	★★★★
[illegible]	

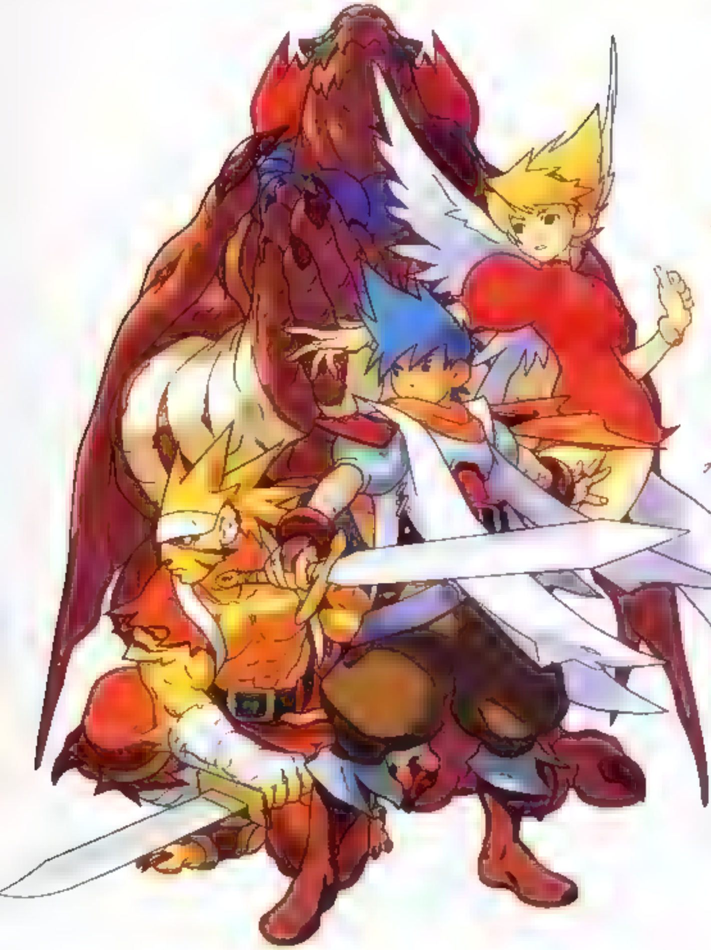
文責

chapter 03

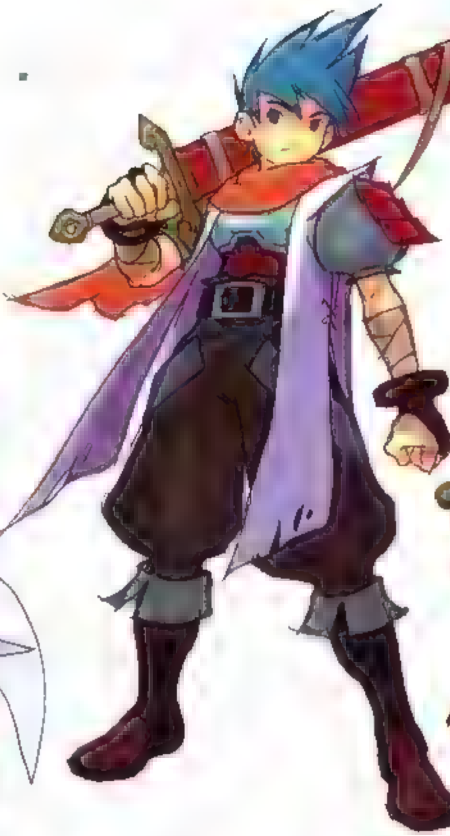
オブファイアシリーズ (Ⅲ、Ⅳ) 001.002

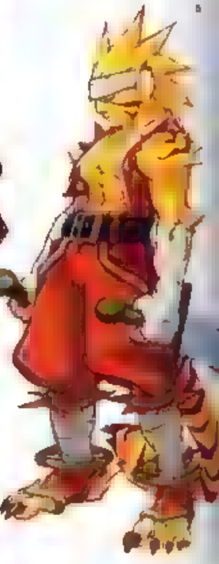
[illegible]RPGシリーズ[illegible]登場人物は[illegible]ファンタジー[illegible]

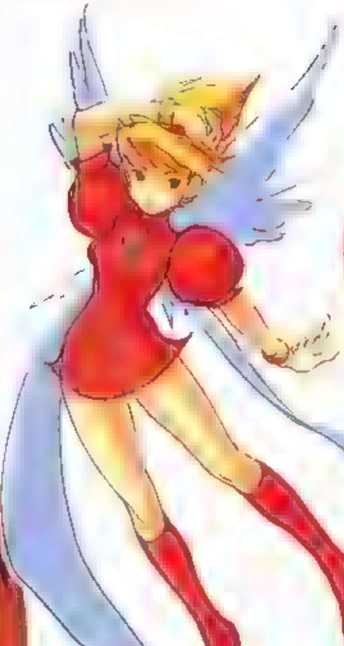
[illegible]

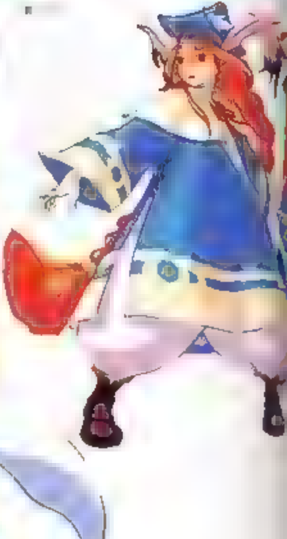


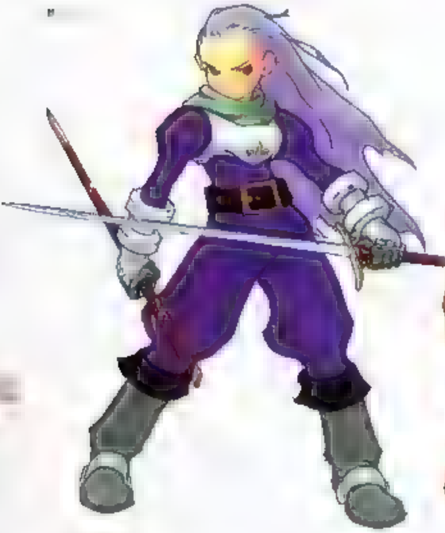
吉川達哉 | | Photoshop

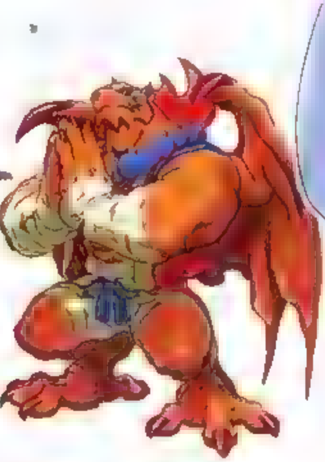








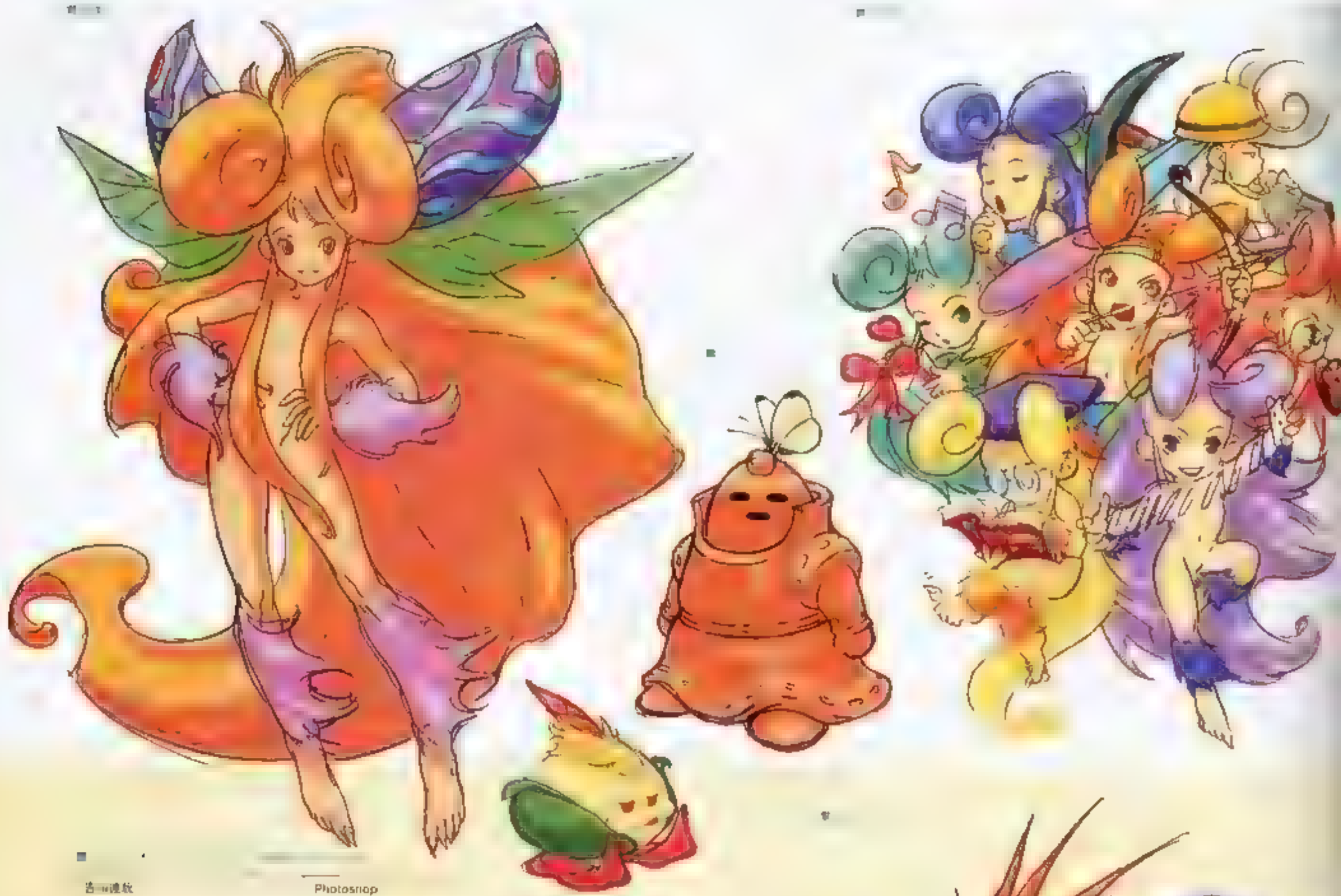




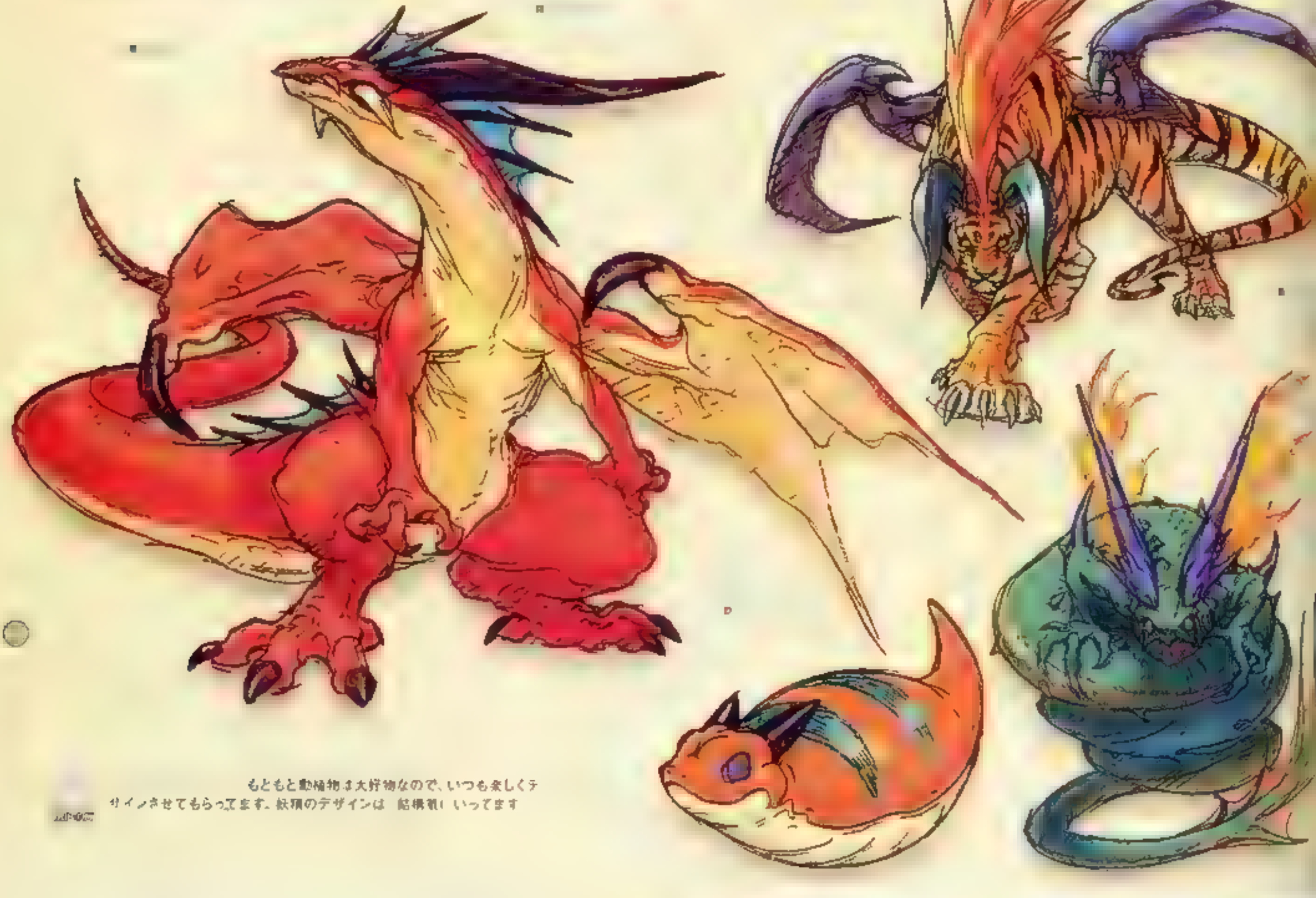
吉川達哉 | 2960×3880pixel | Photoshop

当時仕事場にあったマシンのスペッ
低く 絵を描く環境も整っていなかったので非常に苦労、
を覚えています。単体イラストはマウスで着彩したような

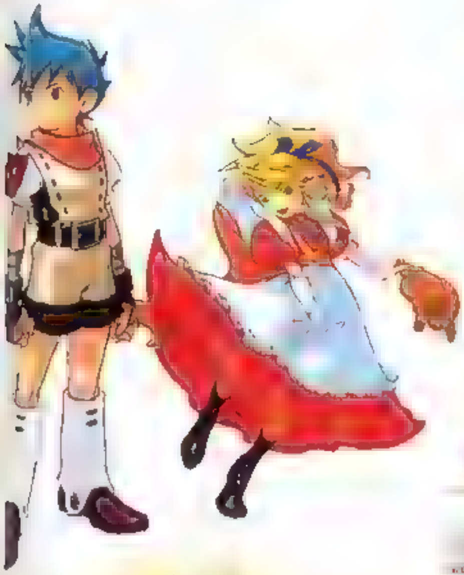
「ブレスⅢ」のイラストを見ると いまでも気が引き締まります AKIMANさん、デザイン室の方々にはえらくお世話になってしまいました ありがとうございました

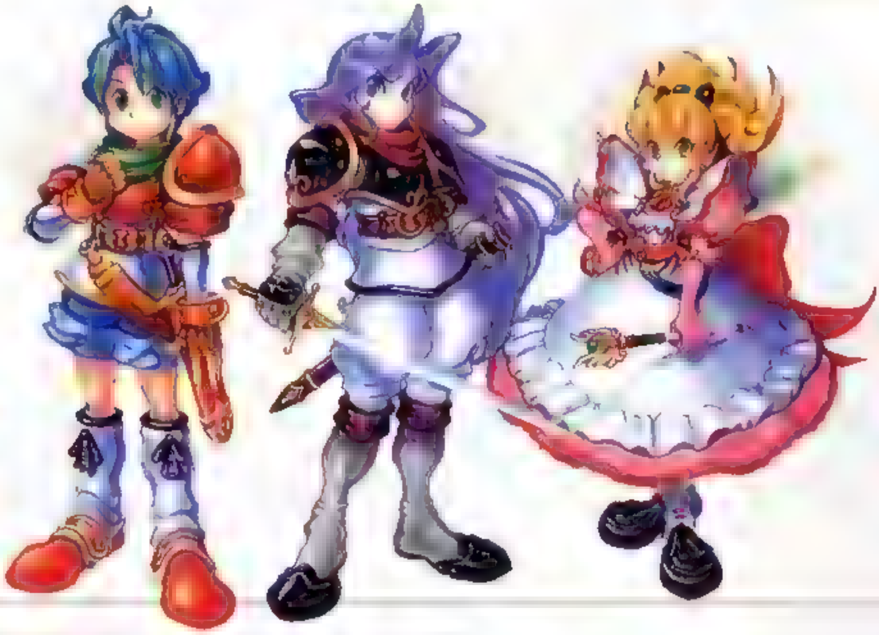


吉田達紋　Photoshop

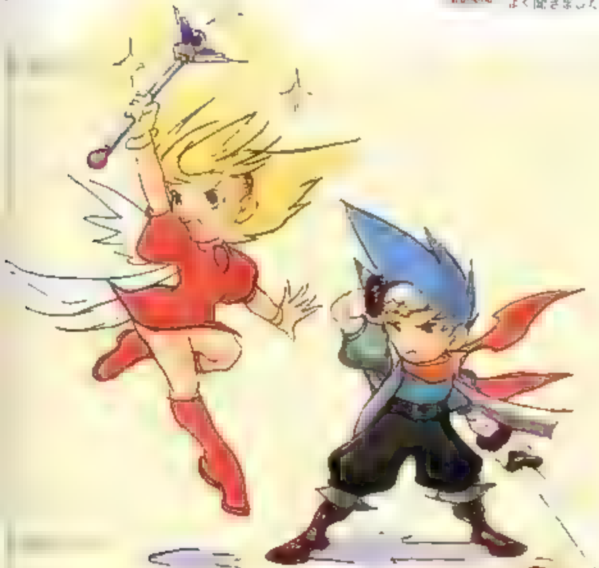


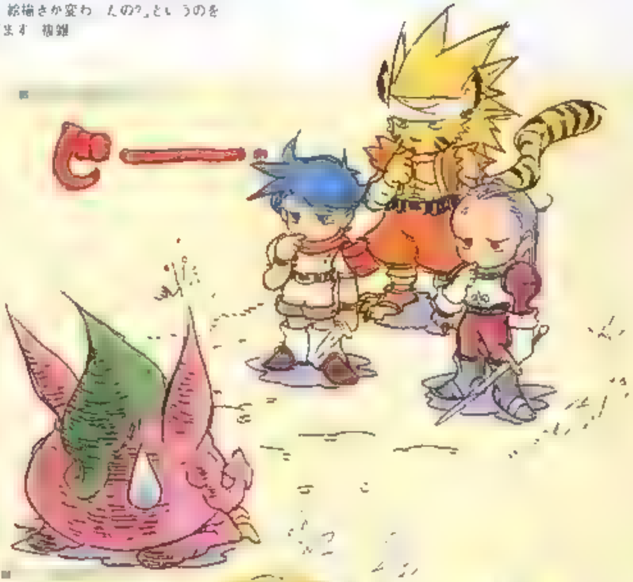
もともと動植物は大好物なので、いつも楽しくデザインさせてもらってます。妖獣のデザインは結構気合いはいってます

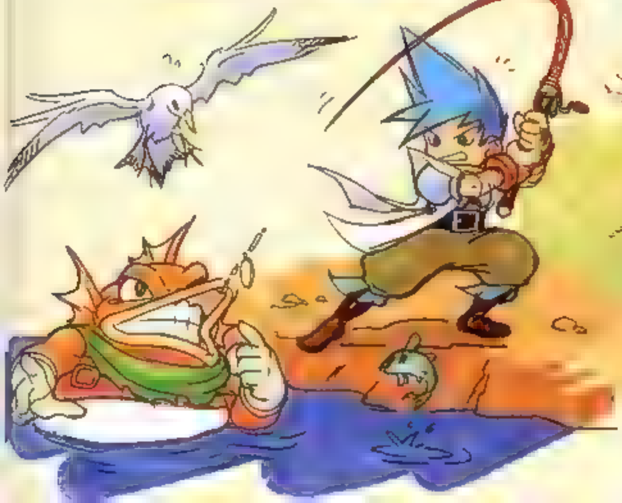


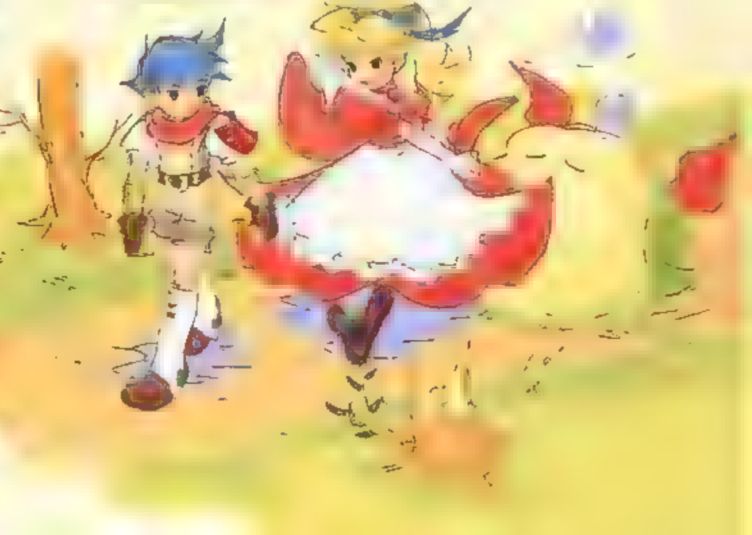


「ブレスⅢ」の絵を描いたあと、「描いたの誰?とか、アンケートはがきに「なぜ絵柄が変わったの?」というのをよく聞きました 自分でも驚いてます 複雑





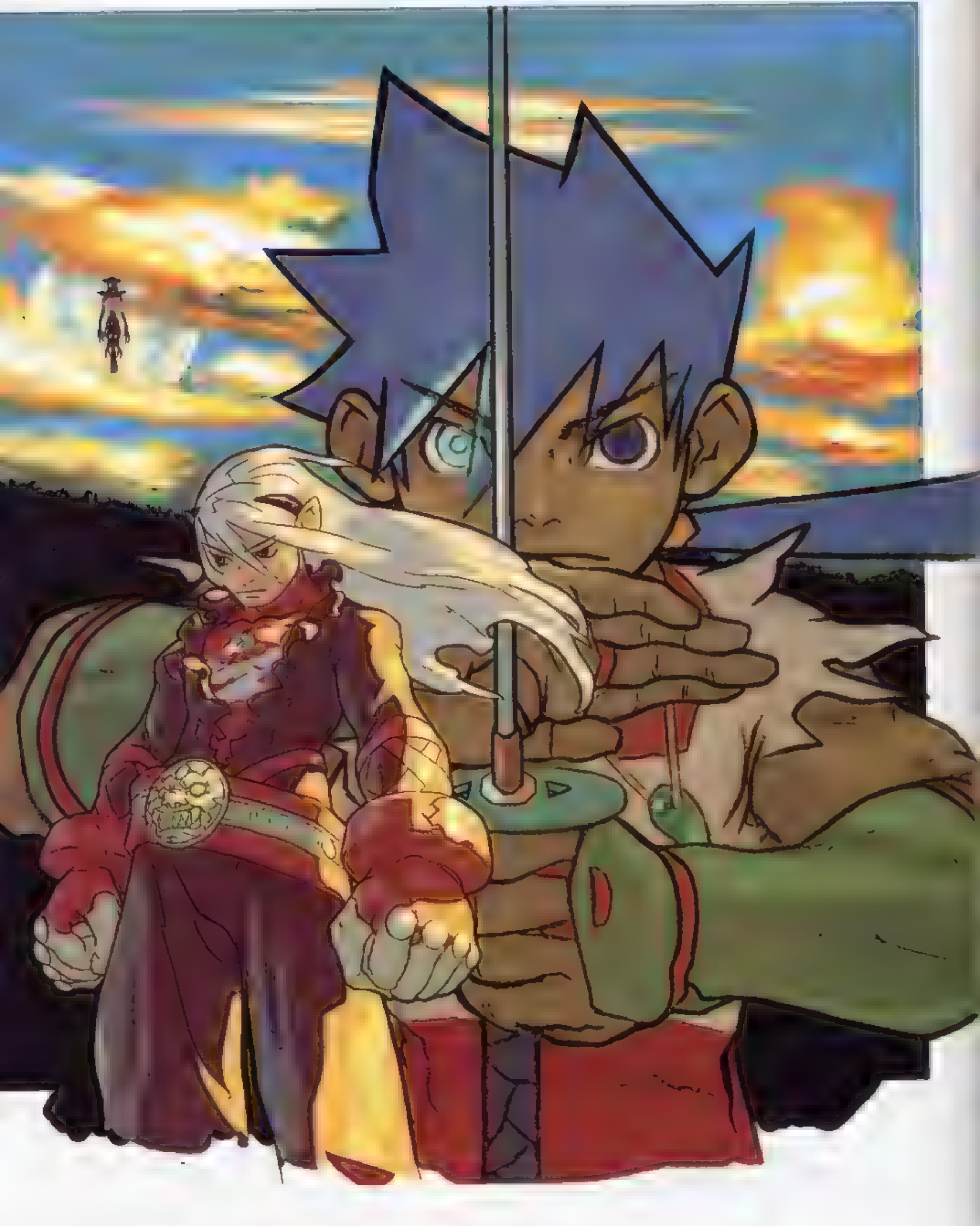


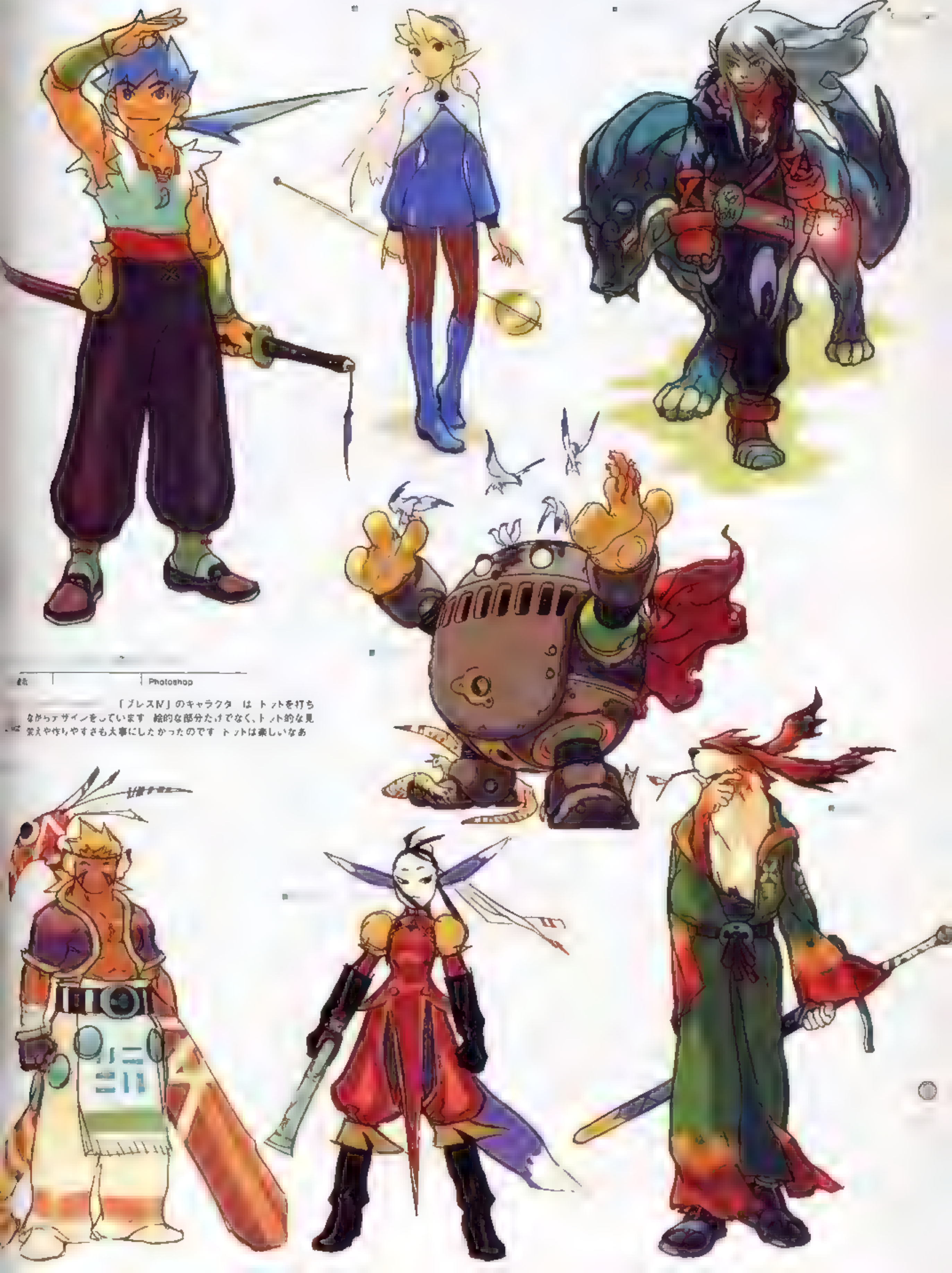


■ブレス オブ ファイアⅣ メインイラスト

吉川達哉	2918×3200pixel	Photoshop

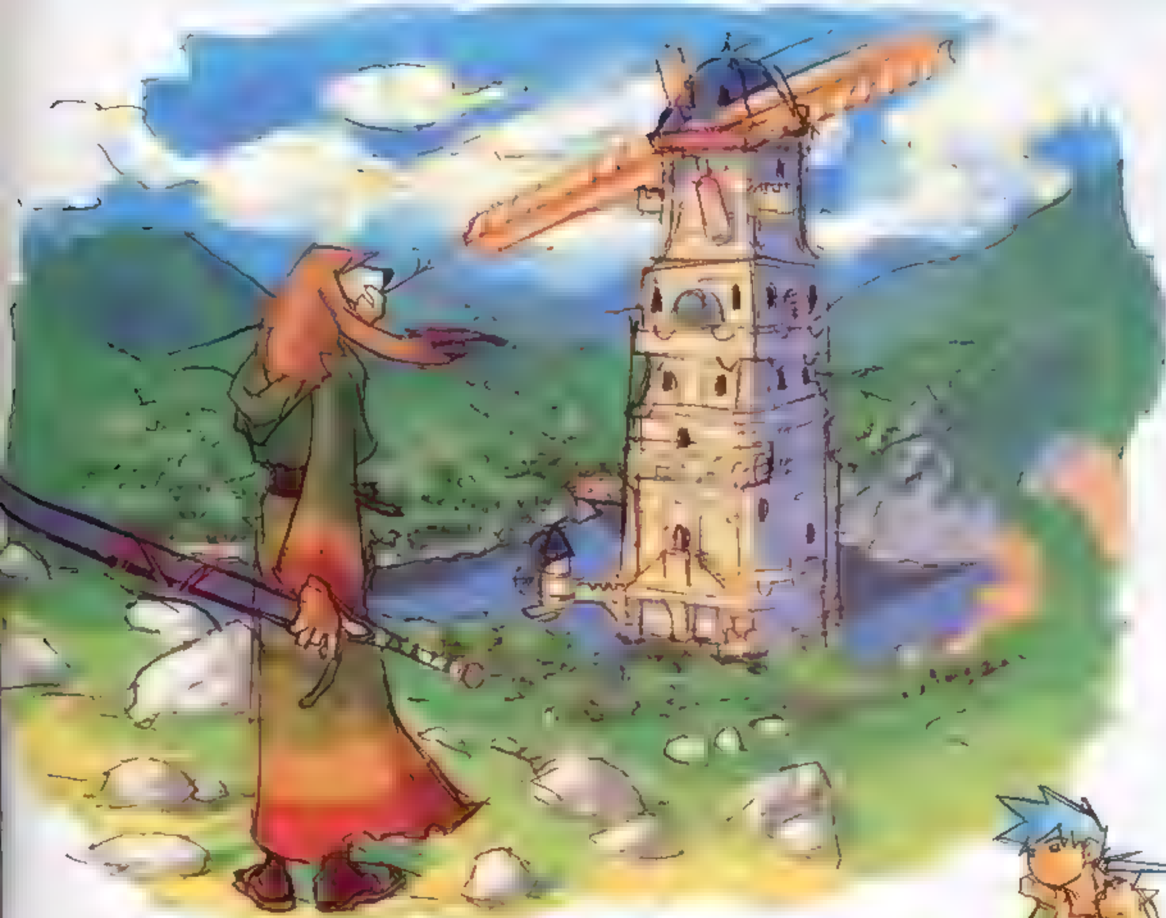
「ブレスⅢ」のメインイラストとは全然違うイメージにしたかったので、的をふたりに絞りました。一応、朝焼け(太陽)に月、光と闇、とか対照をイメージしてます。

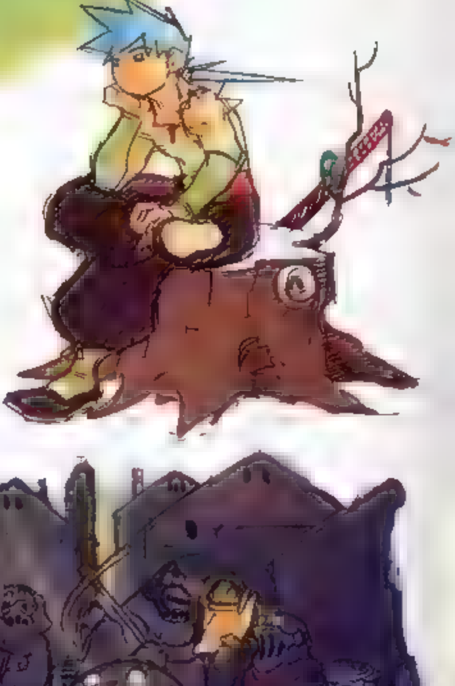


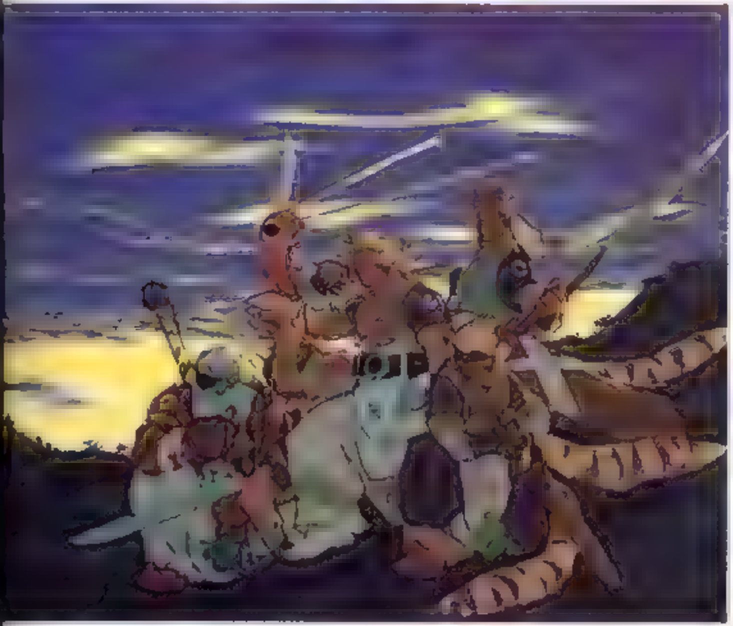


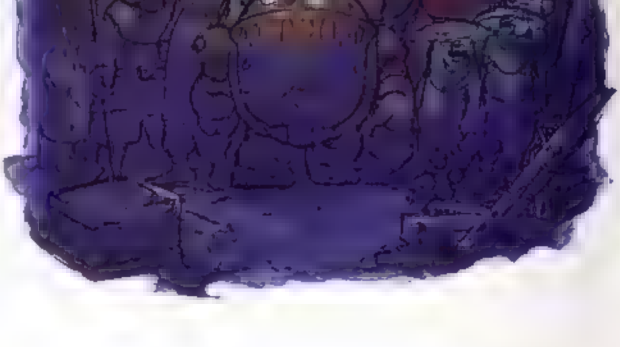
彩 | | Photoshop

「ブレスⅣ」のキャラクターは ドットを打ちながらデザインをしています 絵的な部分だけでなく、ドット的な見栄えや作りやすさも大事にしたかったのです ドットは楽しいなあ







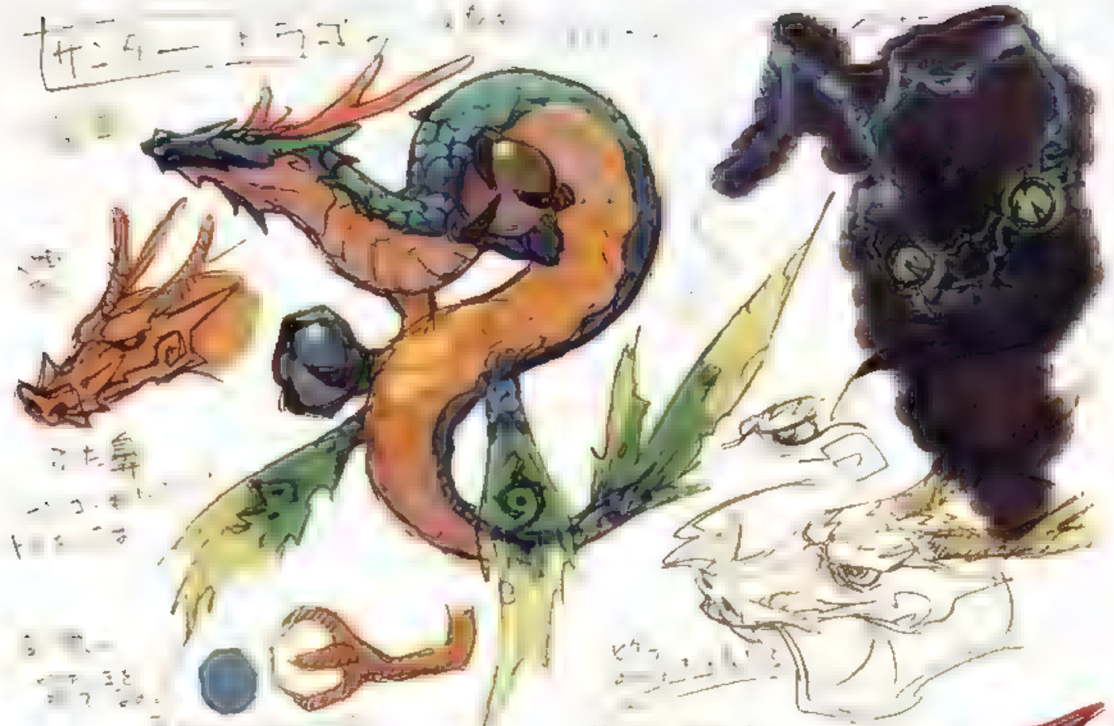


数 | Photoshop

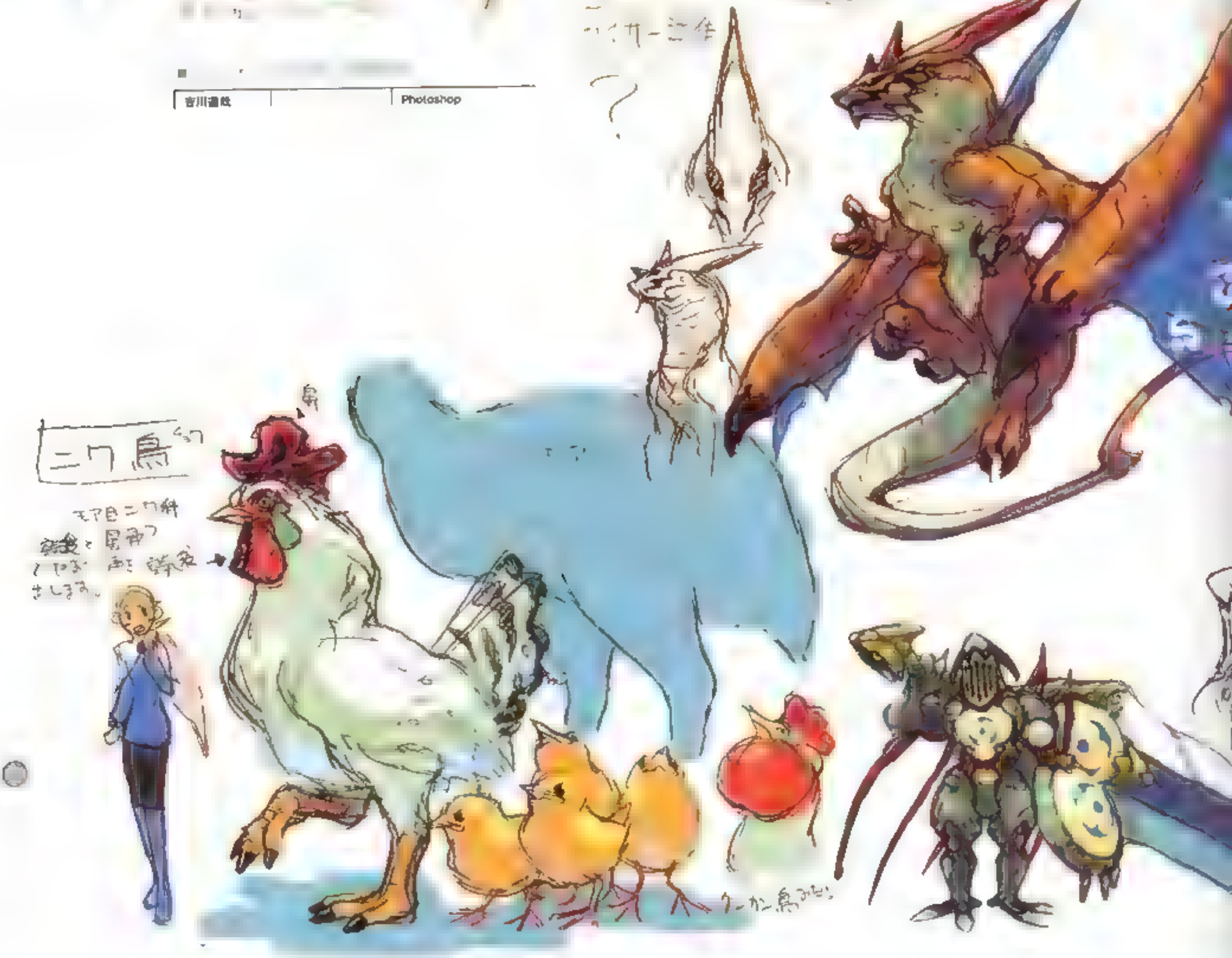
ドット仕事の合間に描いてたりします 青空も好きですが 朝とか曇りの空に見える微妙な黄色や青も好きです

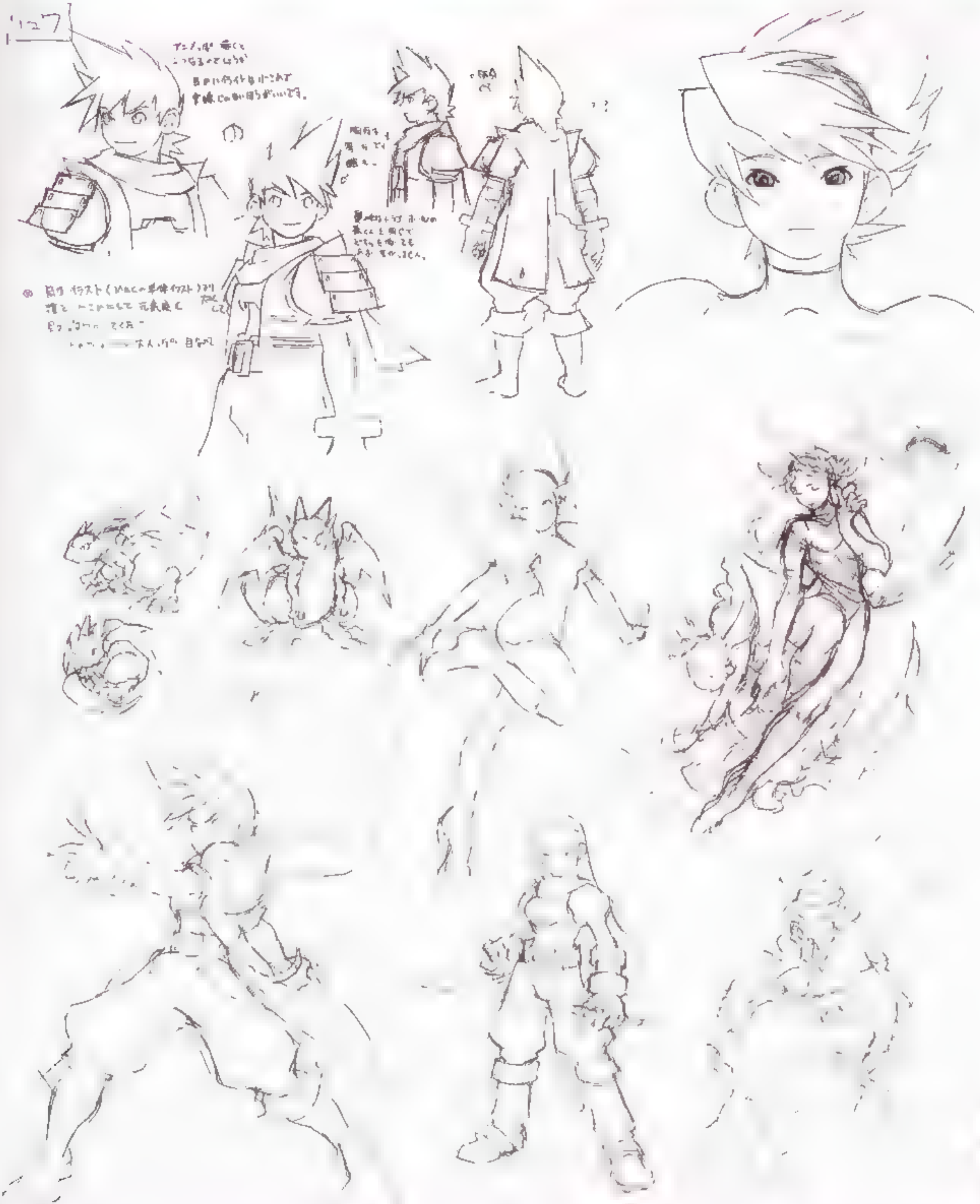
数 | 1307 × 4173pixel | Photoshop

ブレスⅣ」の集合イラストをまだ描いてい
なかったので ムークの話を聞いて表紙に描かせていただきました
もっとコントラストを強くして青と黄色の模様のようにしたかったな


サンダードラゴン
ふた鼻
ウ

吉川達哉		Photoshop


ハイサー二体
ニワ鳥
モア目ニワ科
鶏と同じつくりだけど
くせが悪く漢気
ましまする。
ウーカン鳥みたい


リュウ
目のハイライトは小さめで
実線ではない方がいいです。
??

■ブレス オブ ファイアⅢ 設定その他

吉川達哉		Photoshop

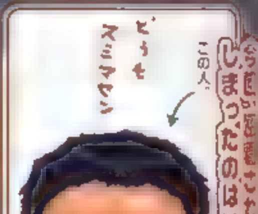
[Designer's comment] CM用のアニメの設定は、時間がなくて泊まり込み、当時の僕なりに必死になって描きました。ほかにもたくさんあったのですが、最後は「ニーナだけは、可愛くして」。

デザイン室
責任編集

デザイン室千夜一夜
第3夜

デザイン室スタッフ密着24時間!

数々の作品を世に送り出し続けているカプコンデザインチーム。果たしてどのような環境でそれらは生まれ出るのか？ 知られざる彼らの実体（生態）を探るべく、あるスタッフの一日を大追跡!! ちょっとウソっぽいところもあるけどほぼ真実だっ!!



今回、密着されてしまったのは!?
この人
どうもスミマセン

いつものように朝が来て…
目が覚めるとそこは会社!
シャワータイム!
そしてまた朝が来る…
ちょいと休憩
おんなところにお菓子か
けっこう、
真剣だぜぇ!!
スタッフミーティング!
Down…
エレベータを待つあいだはしばし休憩
上司とつっちゃって仮眠室
本日3回目の食事タイム! こんなに与えて大丈夫なのか
さーてと、今日の朝メシはと
かわいいペットは毎日欠かさず餌をやってます
朝礼が終わり仕事開始 まずは資料探しから
またまた 亀に餌をやる もっとおおきくなってオレを竜宮城に連れてってくれ
昼食後のトレーニング 運動不足を解消中
お昼休み!!
近くのコンビニに昼食を買い出し
ゲームのイメージをつかみながら徐々に絵が完成していく
自使えそうな本屋さんへ 参考になりそうな本は必ずチェック
うめえぇー!
終業時間だが…
残業のため 内輪と晩メシを食べに。

chapter 04

スター

[illegible]

ハスルファイターⅡX

[illegible]

ないろDREAMS 虹色町の奇跡

[illegible] 303

●メタルウォーカー(ゲームボーイ版含む)

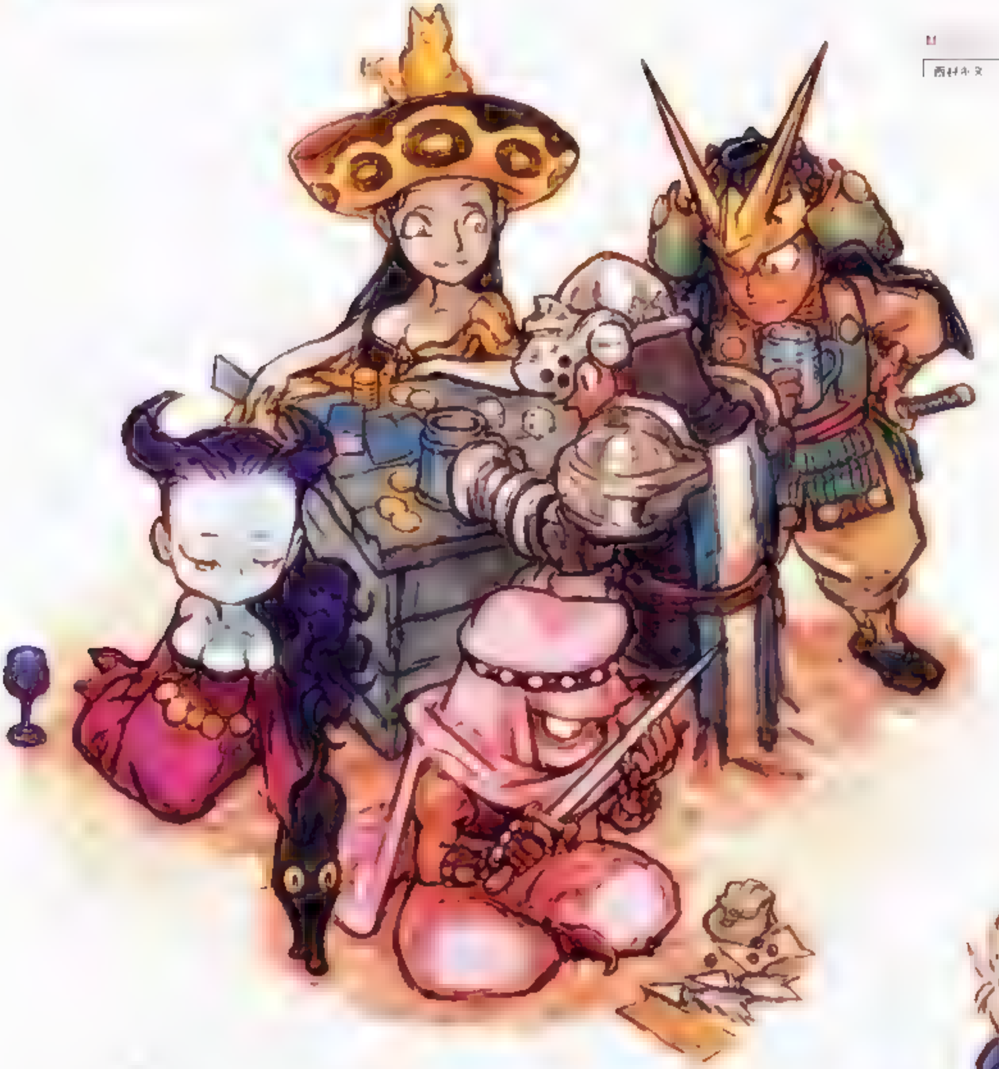
[illegible]

●ねっとdeテニス

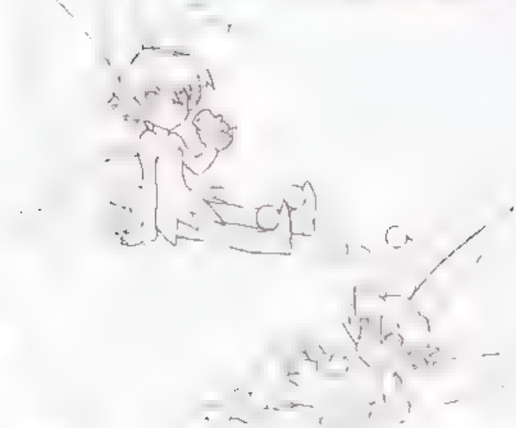
[illegible]

●1942シリーズ(XX 41 43)

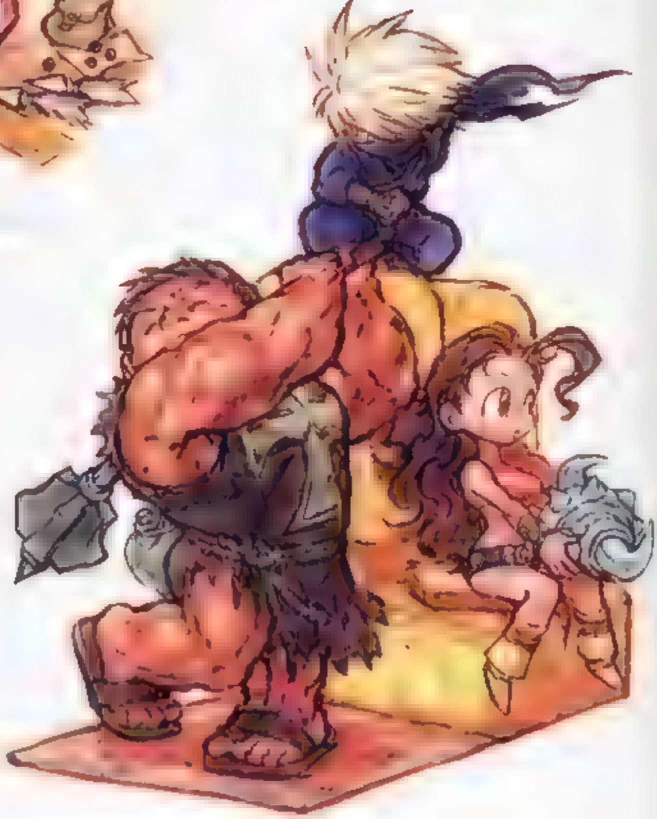
[illegible]



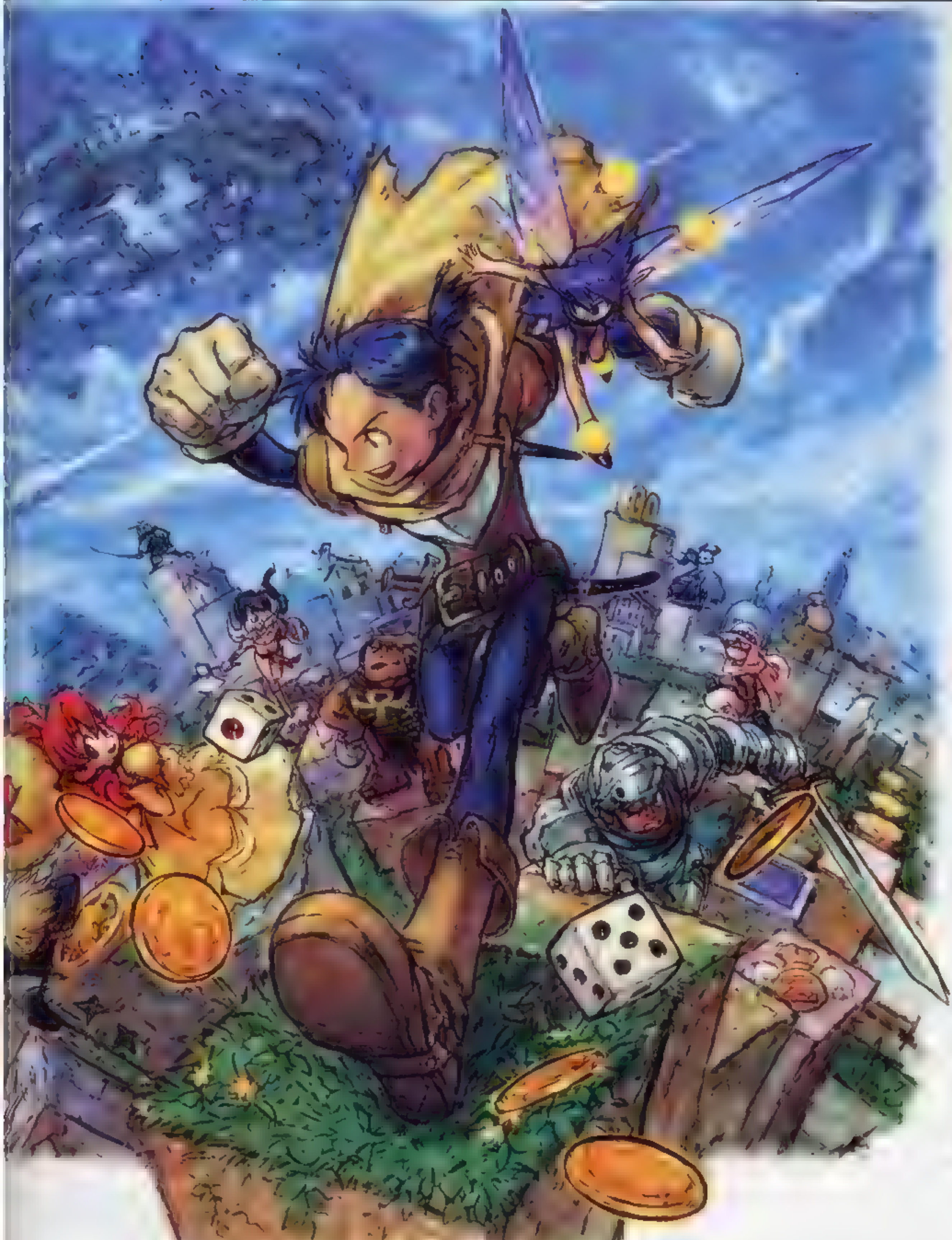
■
西村キヌ | 4000×4200pixel | Photoshop



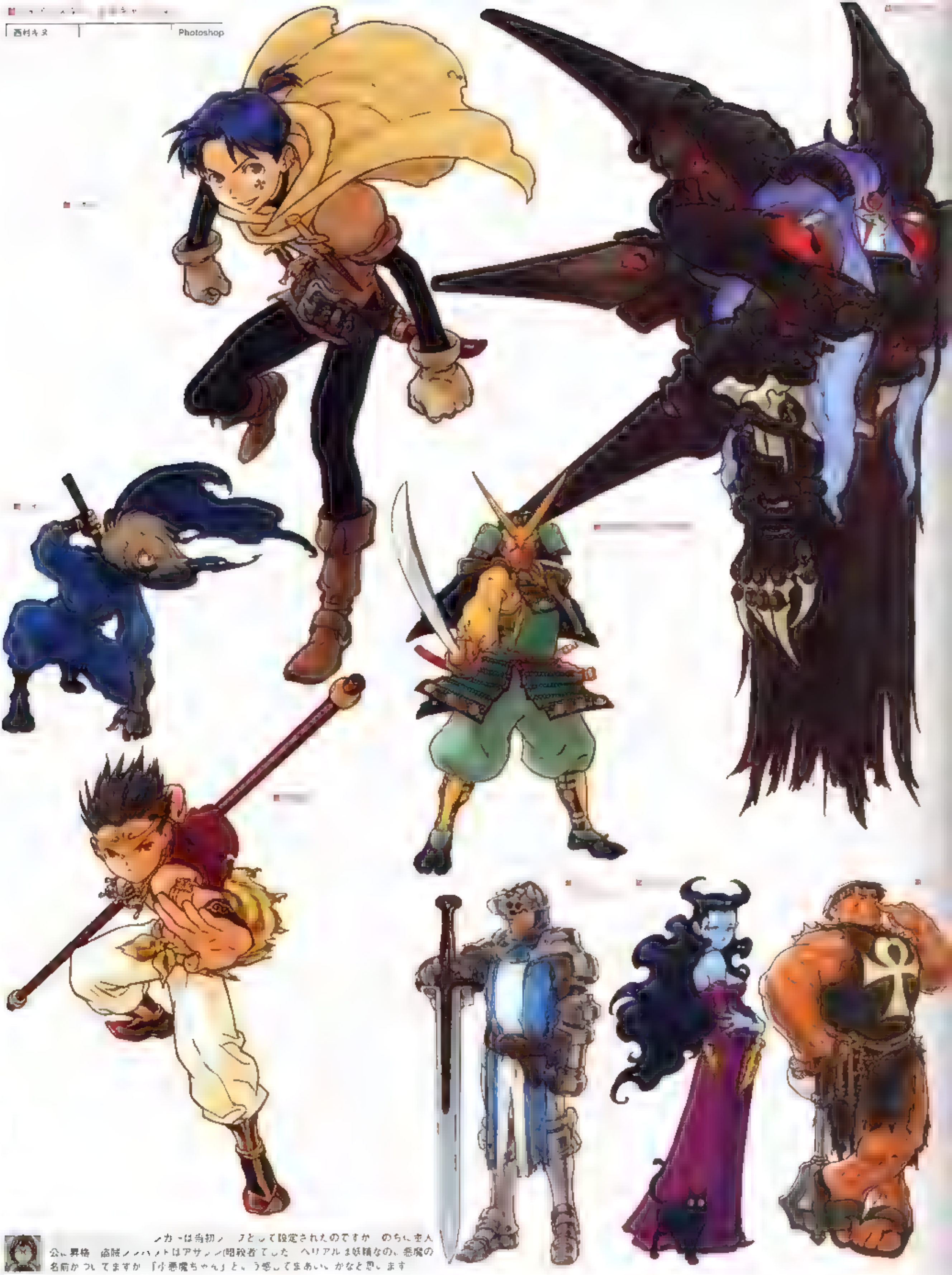
■
西村キヌ | Photoshop



モノクロの方は設定用カット、カラーの方は雑誌用に描いたのですが、[illegible]なかなか[illegible]です。猫の帽子をかぶっているのは[illegible]酒場のお姉さん。ナイスバディにエキセントリックな顔立ちがチャームポイントです

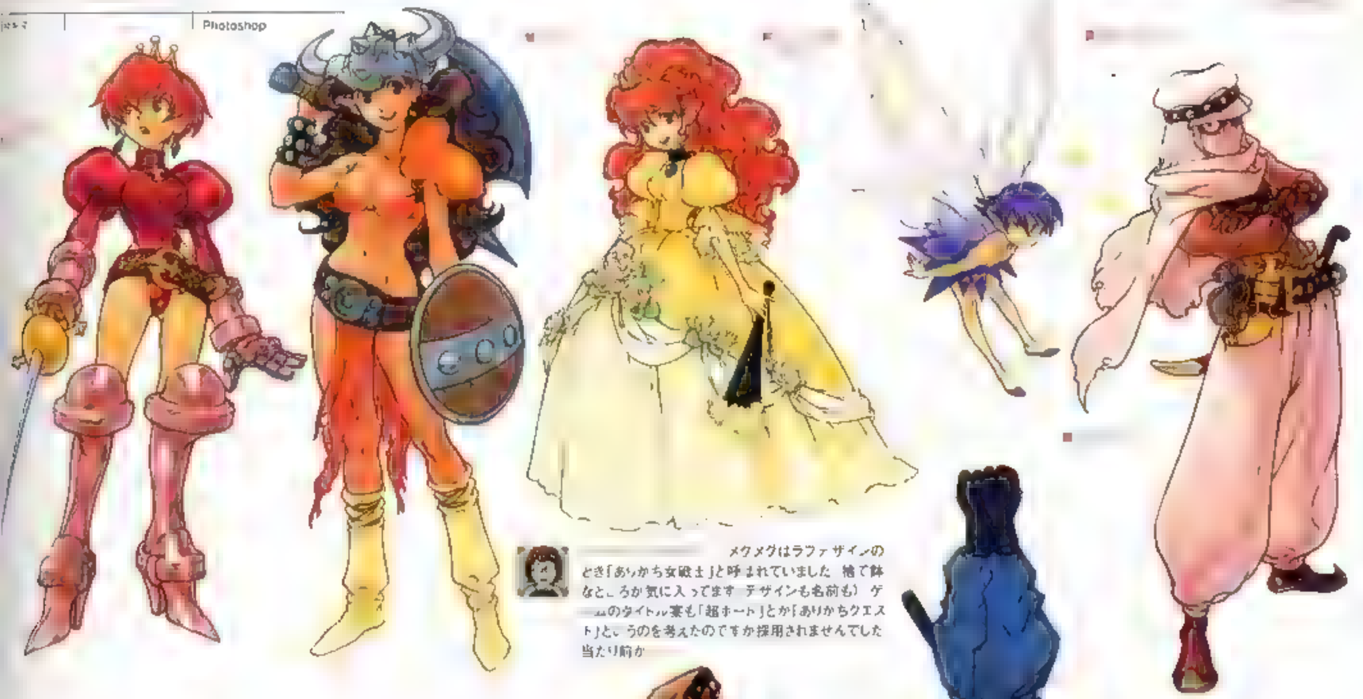


いちおうキャラクター全員が一さくでも登場しています 画面を横切る雲はキント雲で あれには悟空が乗ってるんですよ 苦しい あっ 魔王がいないや

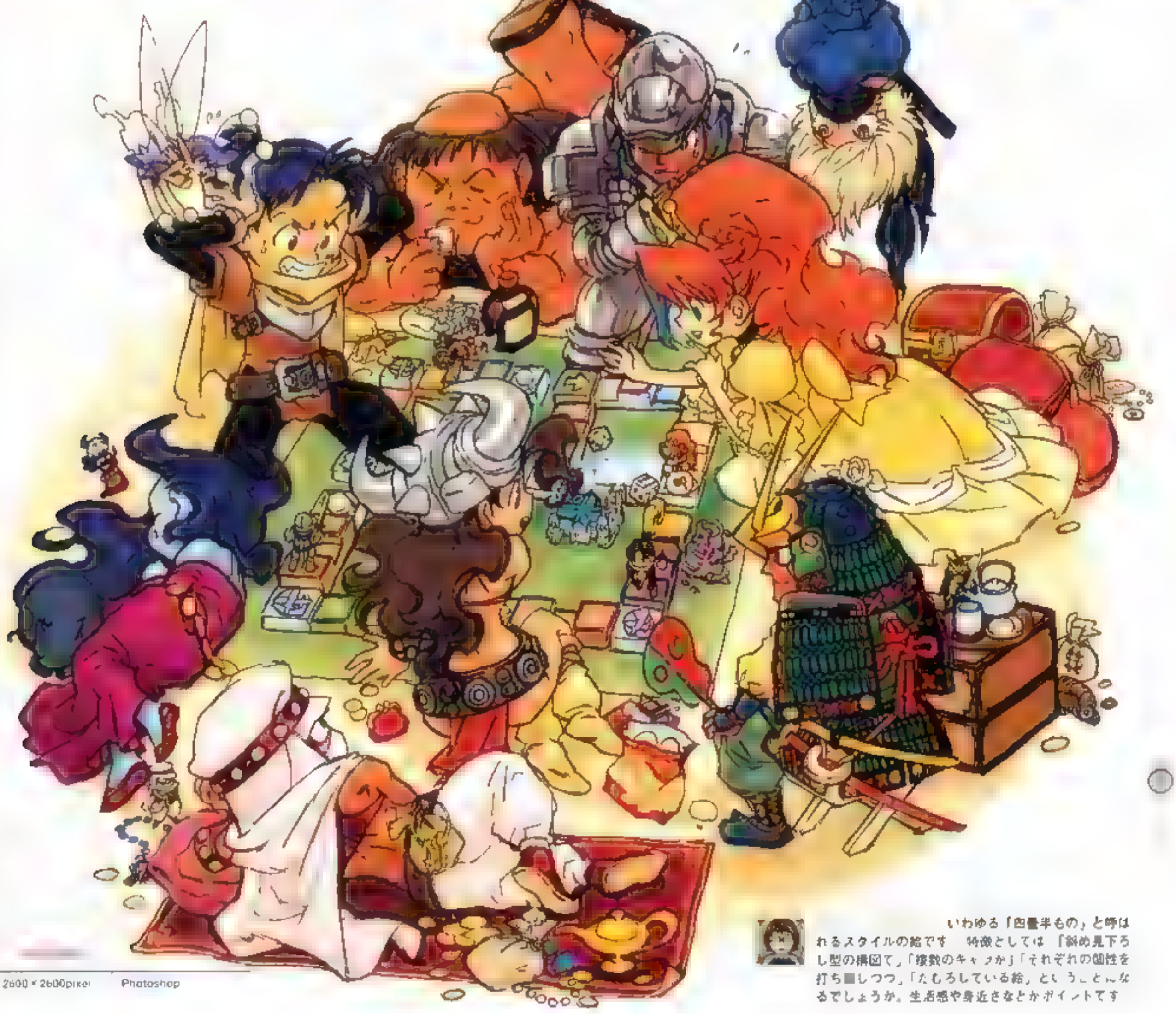


ノカーは当初ノ　ブとして設定されたのですが　のちに主人公に昇格　盗賊ノ／ハメトはアサシン暗殺者でした　ヘリアルは妖精なのに悪魔の名前がついてますが「小悪魔ちゃん」という感じでまあいいかなと思います

Photoshop



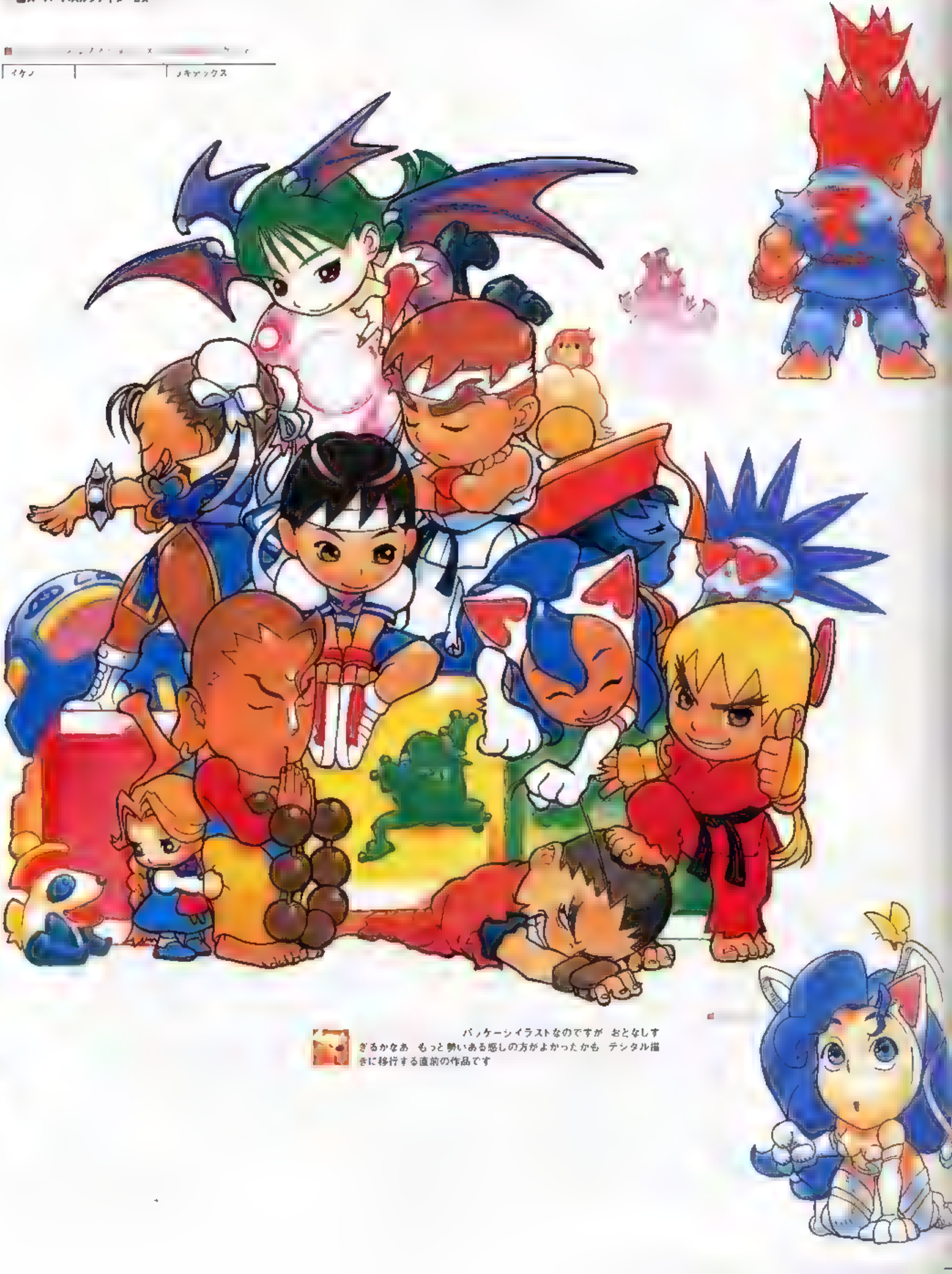
メグメグはラフデザインのとき「ありがち女戦士」と呼ばれていました　裸で体なところが気に入ってます（デザインも名前も）ゲームのタイトル案も「超ボート」とか「ありがちクエスト」というのを考えたのですが採用されませんでした　当たり前か



2600×2600pixel　Photoshop

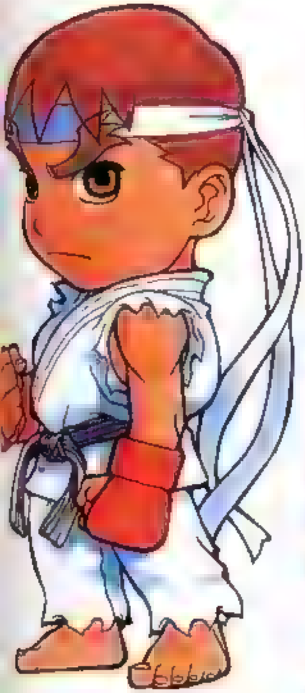
いわゆる「四畳半もの」と呼ばれるスタイルの絵です　特徴としては「斜め見下ろし型の構図で」「複数のキャラが」「それぞれの個性を打ち出しつつ」「たむろしている絵」ということになるでしょうか。生活感や身近さなどがポイントです

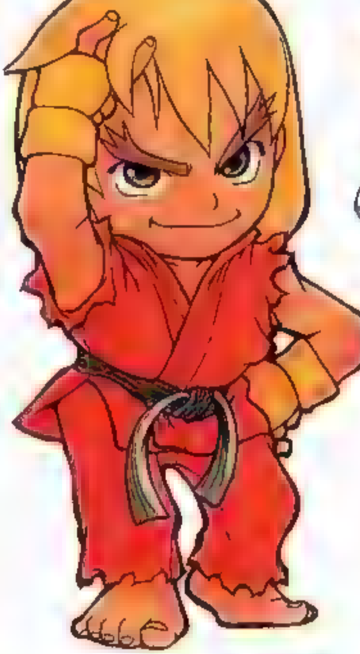
イケノ　メキャックス



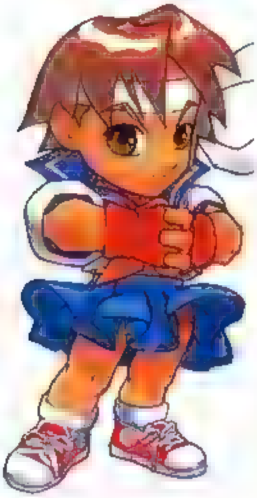
パッケージイラストなのですが　おとなしすぎるかなあ　もっと勢いある感じの方がよかったかも　デジタル描きに移行する直前の作品です

■[illegible]

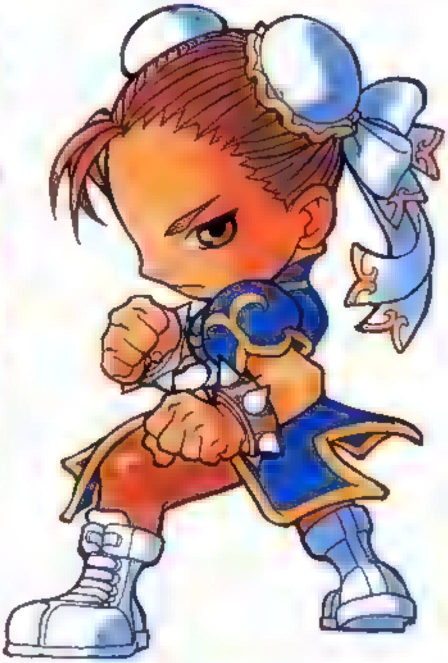




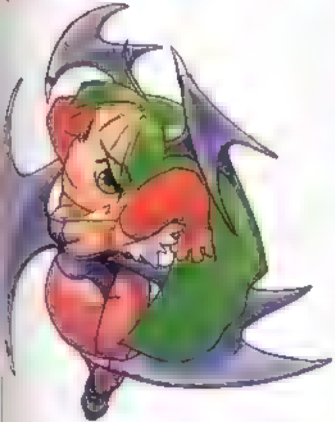
■[illegible]



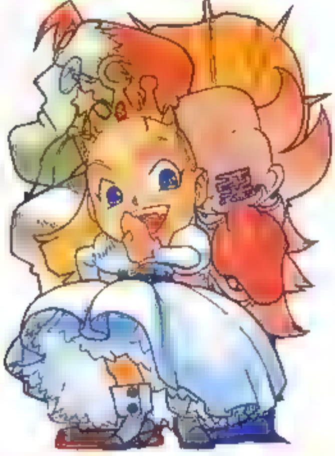
■春麗



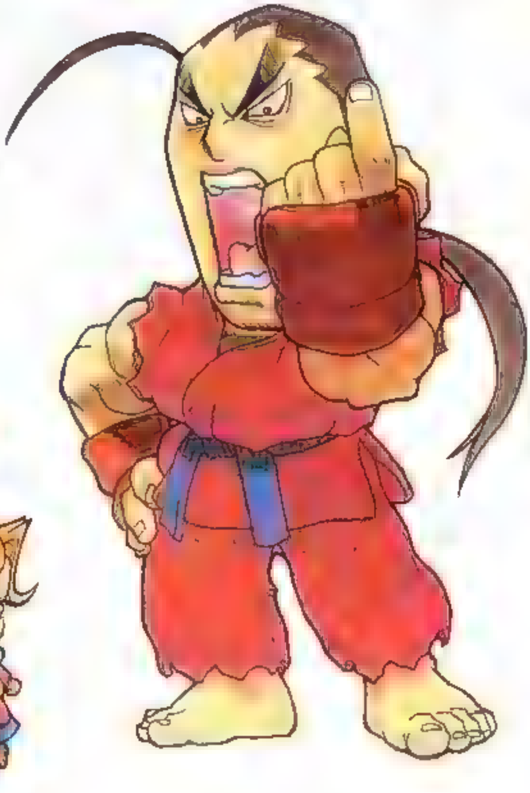
■[illegible]



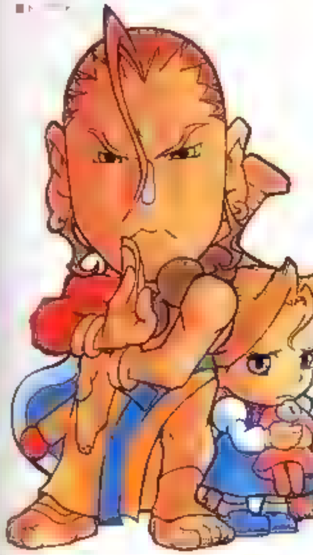
■ロ[illegible]ズ



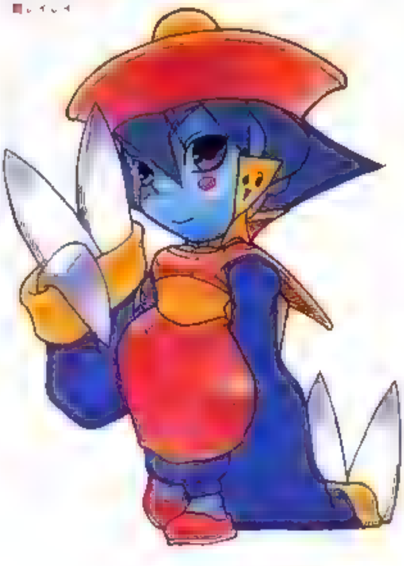
■ダ[illegible]



■ト[illegible]

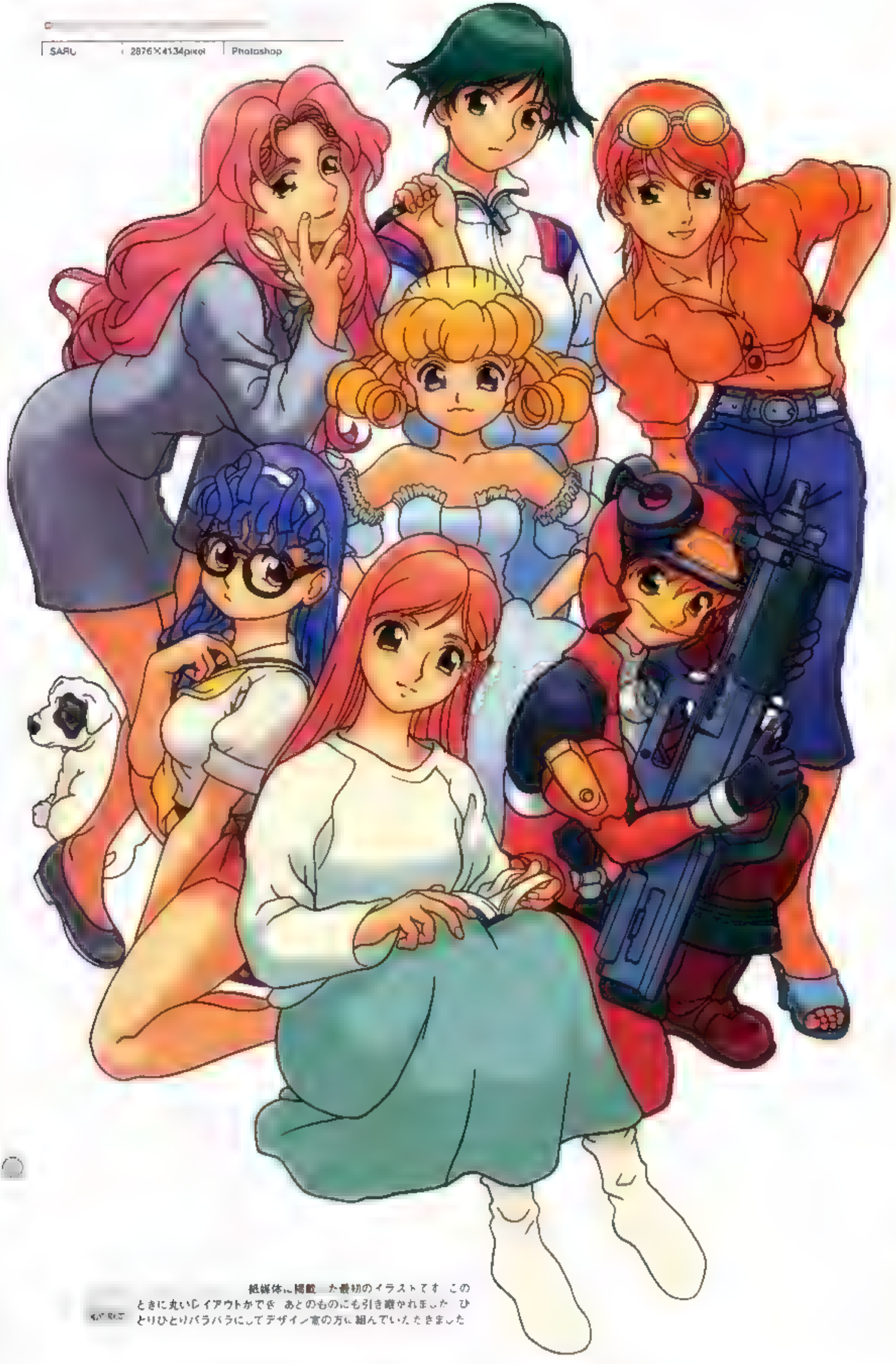


■レイレイ

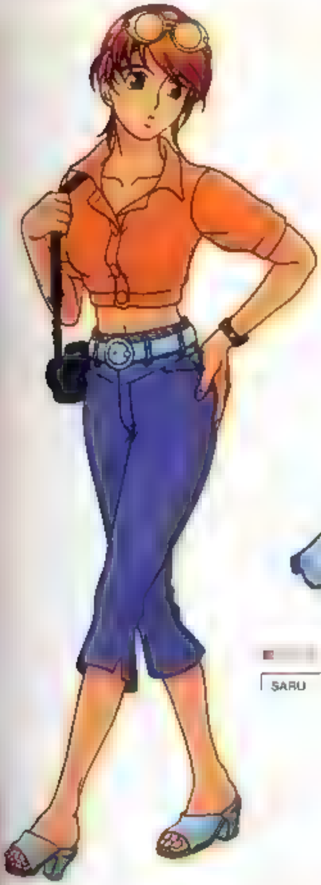


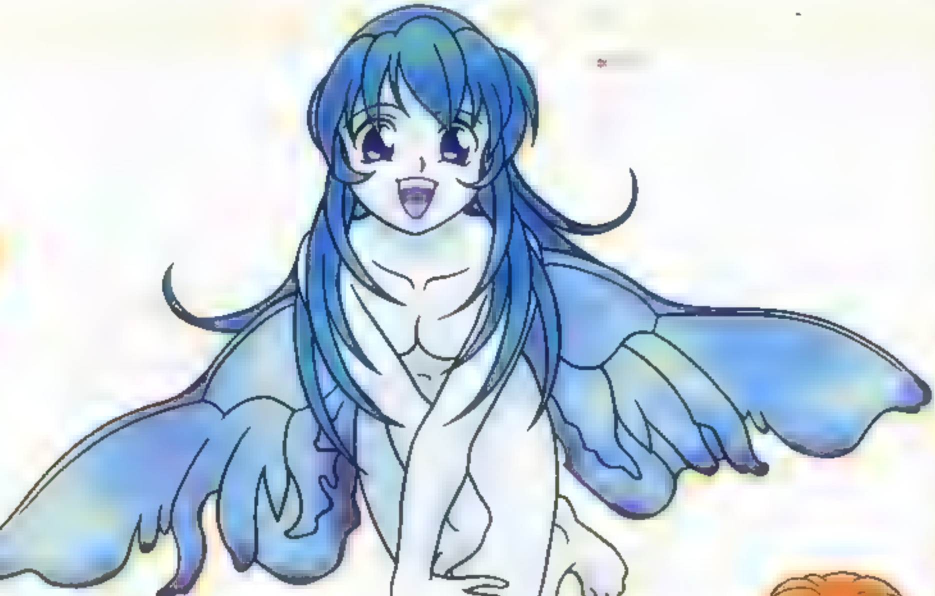
■QUIZなないろDREAMS
虹色町の奇跡

SARU | 2876×4134pixel | Photoshop



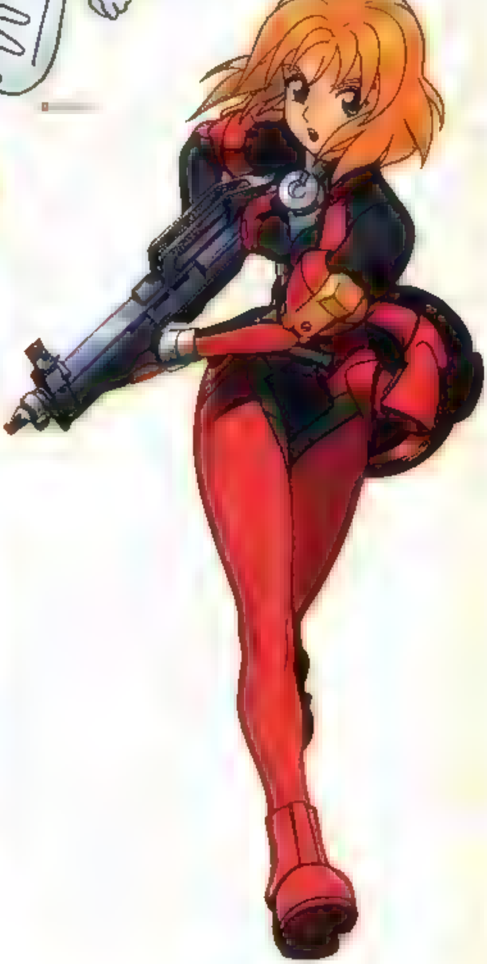
紙媒体に掲載した最初のイラストです。このときに丸いレイアウトができ、あとのものにも引き継がれました。ひとりひとりバラバラにしてデザイン室の方に組んでいただきました

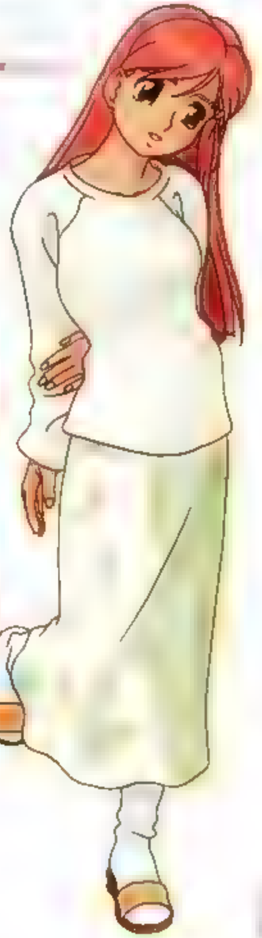


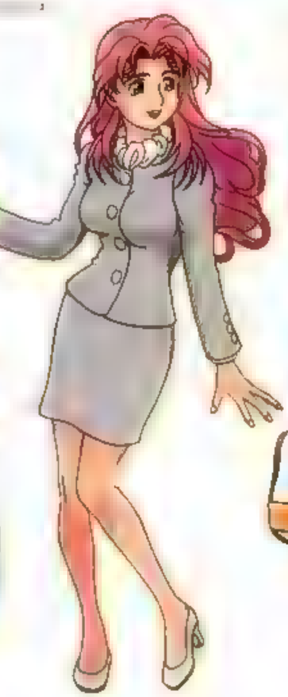


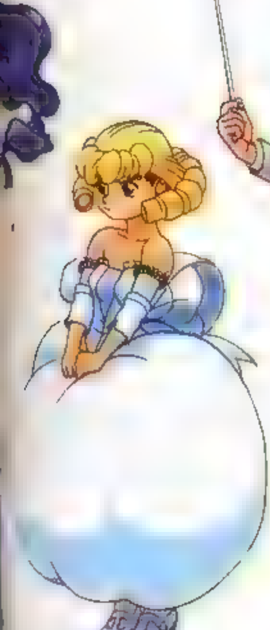
SARU

Photoshop







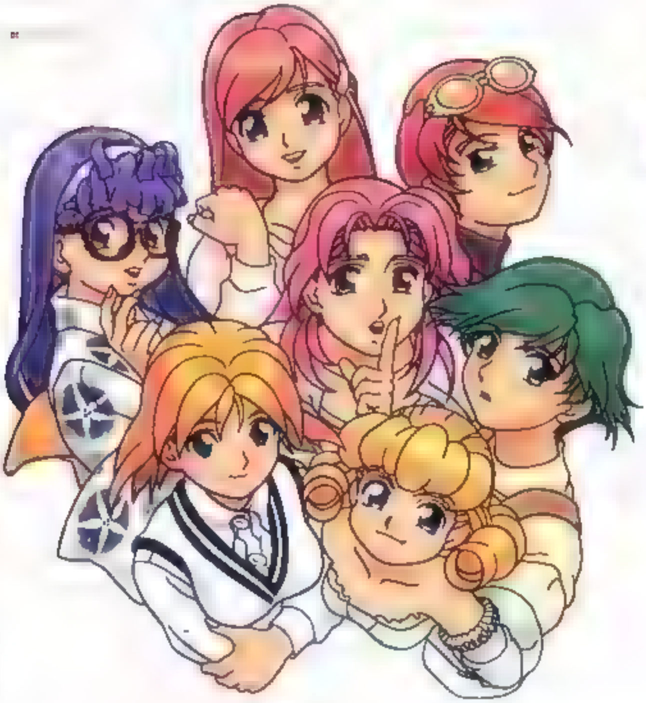


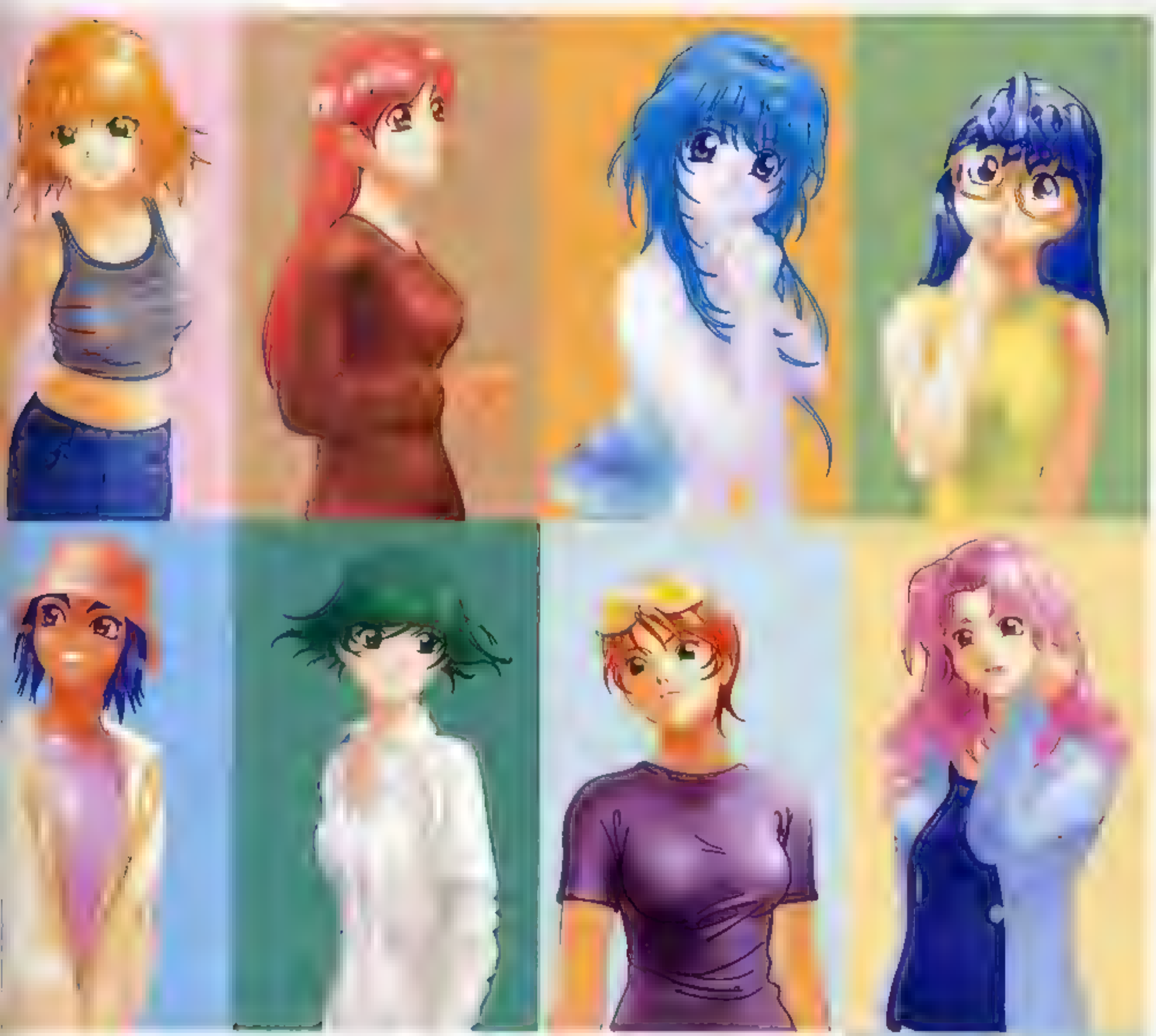
「どこかを向いてる」のコンセプトで描きました　なぜそうなったかは永遠の謎です　サキにはもう1種類あります　これも謎

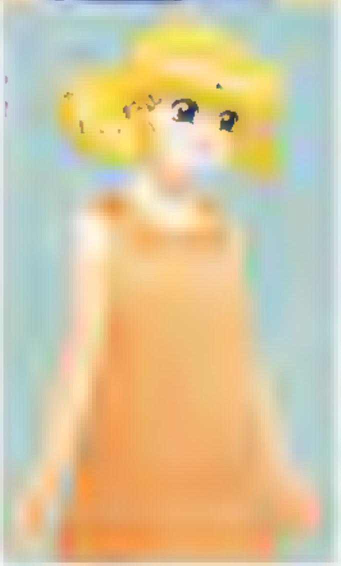
SARU

Photoshop

左上は中に使われたものです 妖精の表情を恍惚な感じ との指示があ たのですが よく理解できずこんな感 、なりました 左下は宣伝用です 丸いです







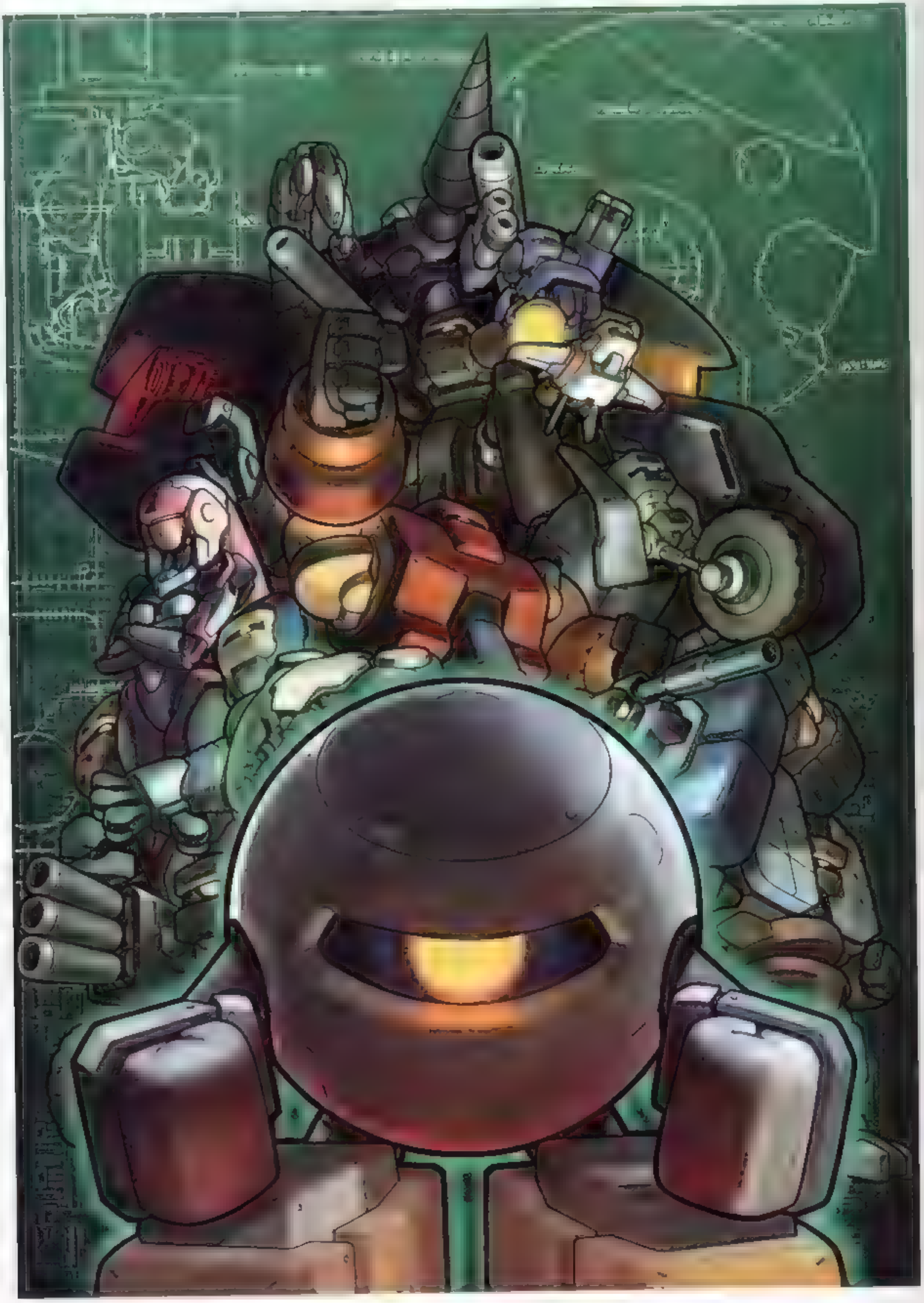
[illegible]

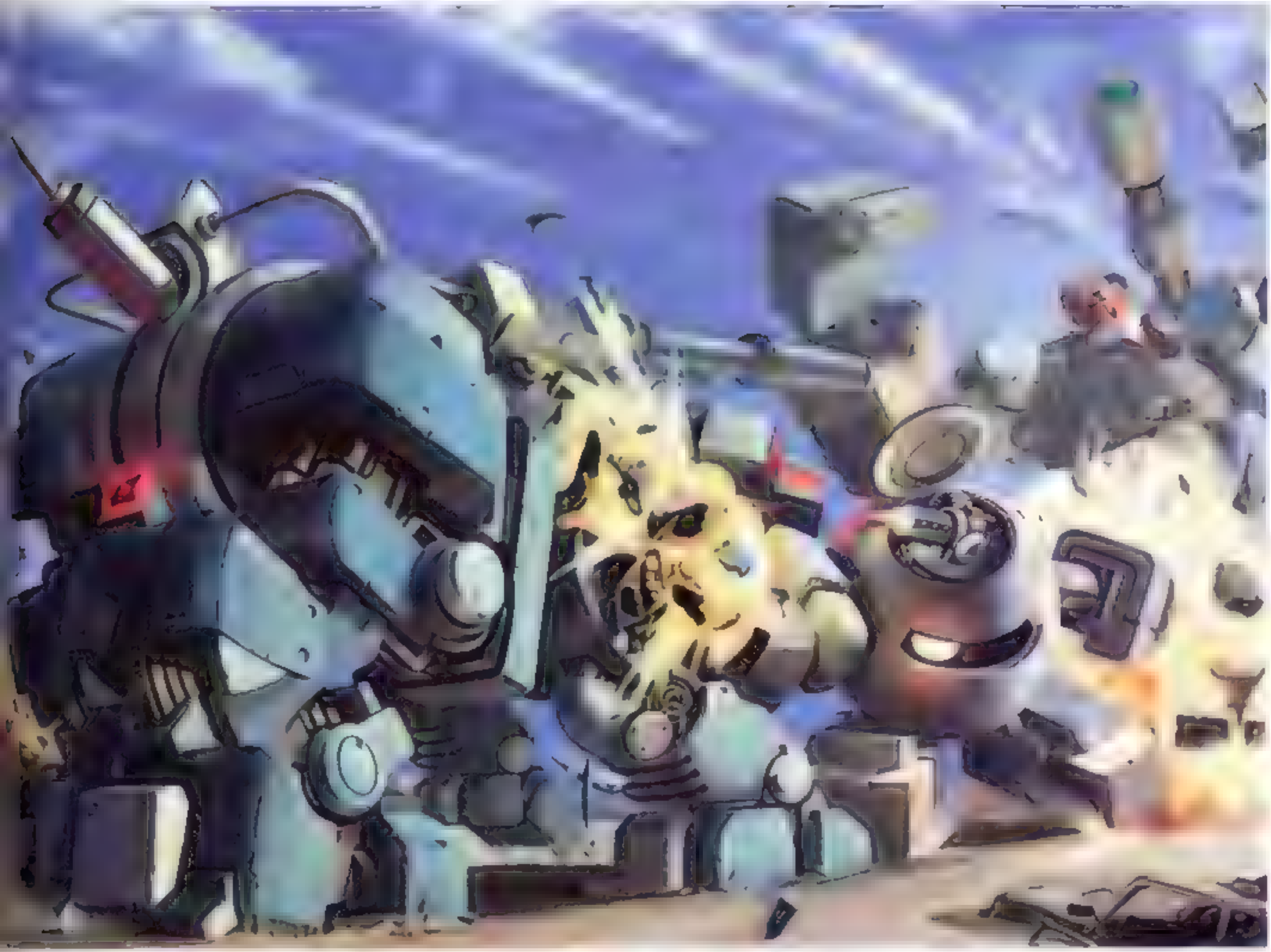
[illegible]		Photoshop

[illegible] 実は ・ ガーーーーーーーーーー（規制）。もしかしたら、すでに「刷り込み」されているかもしれませんね。それぞれの個性が出るよう描き方を変えてみました

携帯ゲームの小さなドット絵から壮大なストーリーを勝手に想像しながら描きました。ポップに絵にしたかったのですが、全体的に少し暗いイメージになってしまいました。でも気に入っている1枚です。

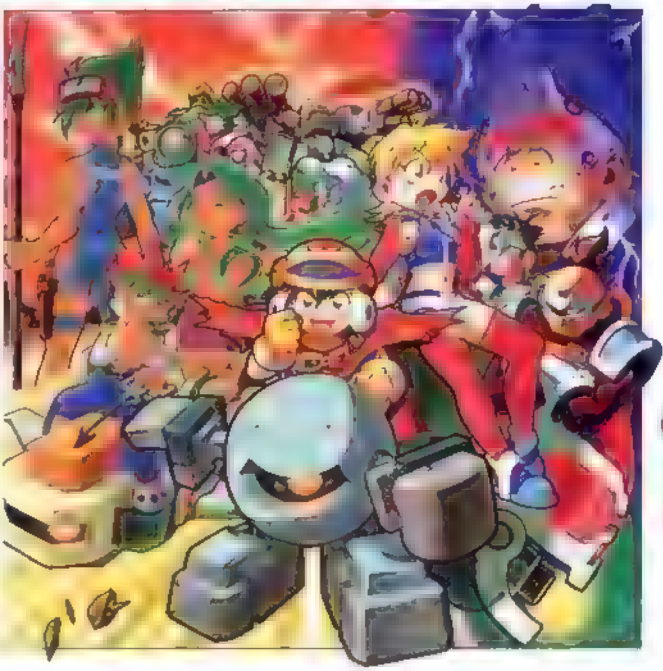
コスキ ノスケ | 2018X2854pixel | Photoshop





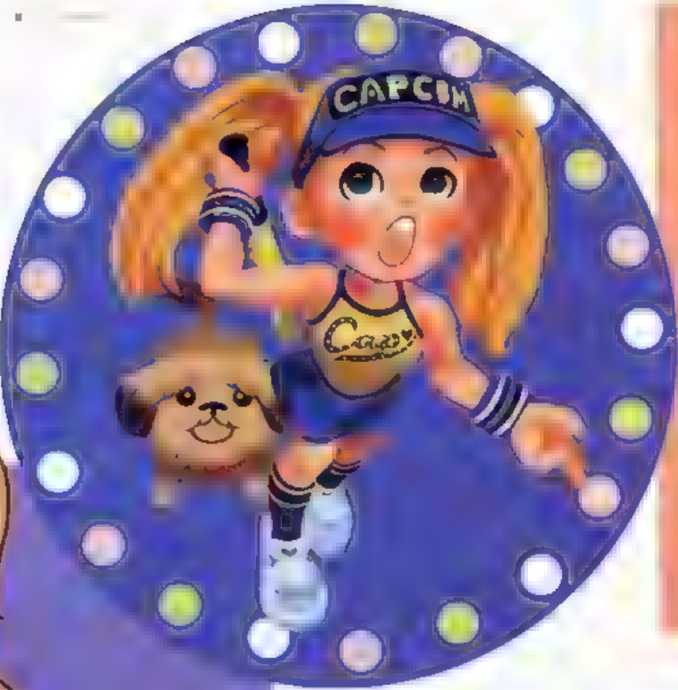
スケ　2923×2067pixel　Photoshop

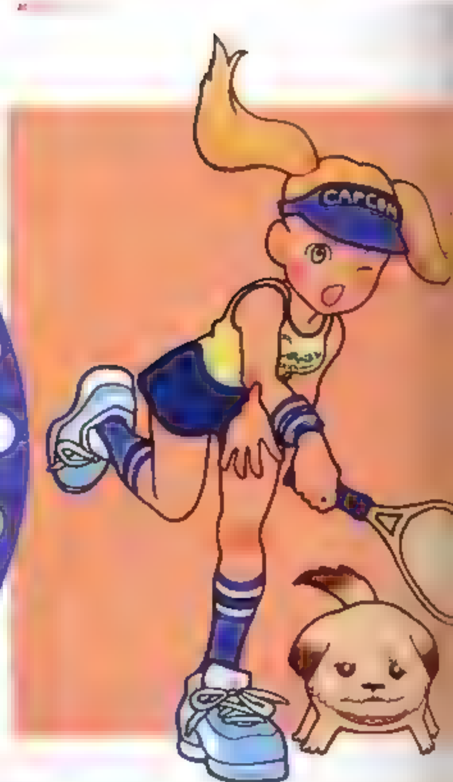
これはメタルウォーカー発売後に描いたイラストでメタルウォーカーGB用ではありませんが、とても気に入っていたので無理矢理ここに載せてもらいました。プラモデルのパッケージみたいなリアルな絵に仕上げようと気合いを入れて描きました。今見るとあまい所だらけですが、すごく楽しんで描いた記憶があります

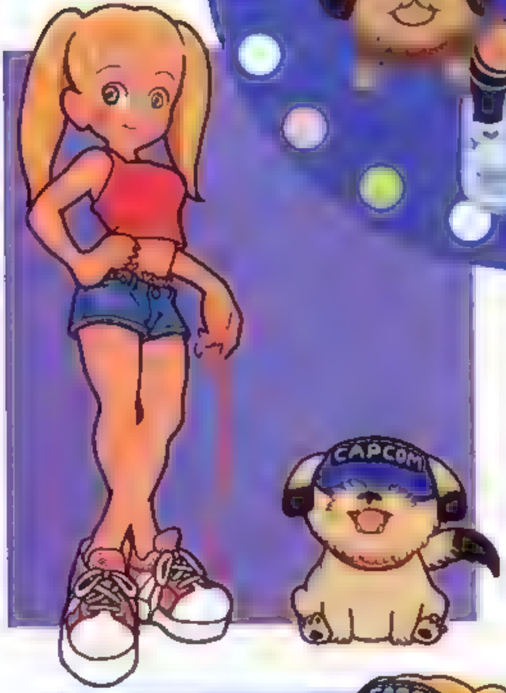


スケ　2854×20[illegible]8pixel　Photoshop

携帯ゲームのイメージから一新して明るい元気のあるイラストになりました。キャラクターが入るとずいぶんイメージが変わりますね

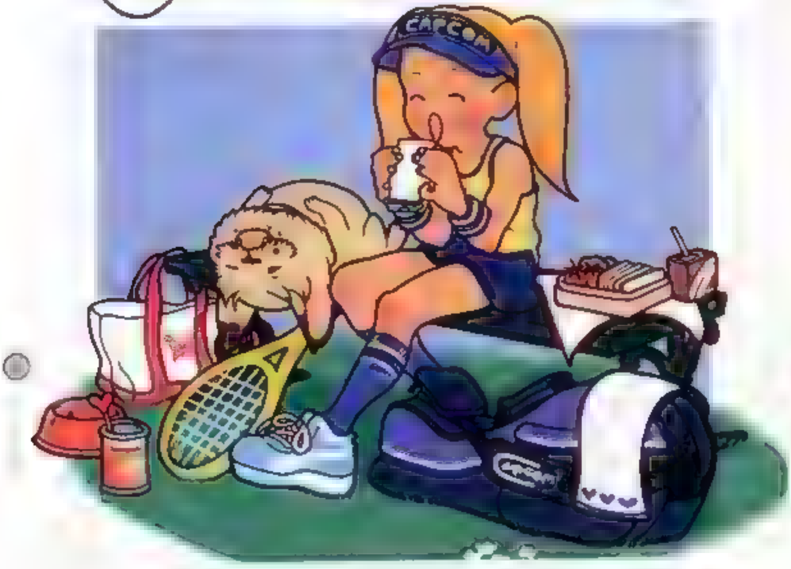


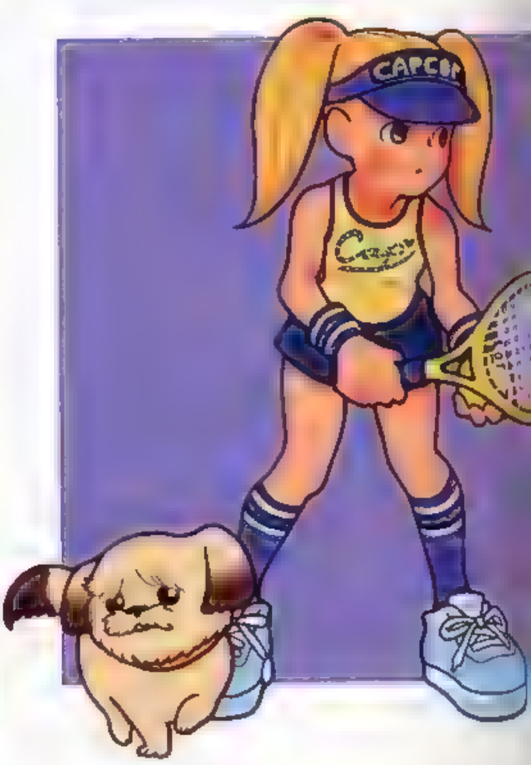




にしさわあきこ | Photoshop

デザイン室に来て初めての仕事です 毎度の
ことですがひどいです 本当にいきなりだったので、「え! 研修は
とかなりあせりました 右も左もまったくわからなかったので 本
で自分の将来が不安で仕方ありませんでした 迷惑ばかりかけてす
みませんでした(いまもですけど)

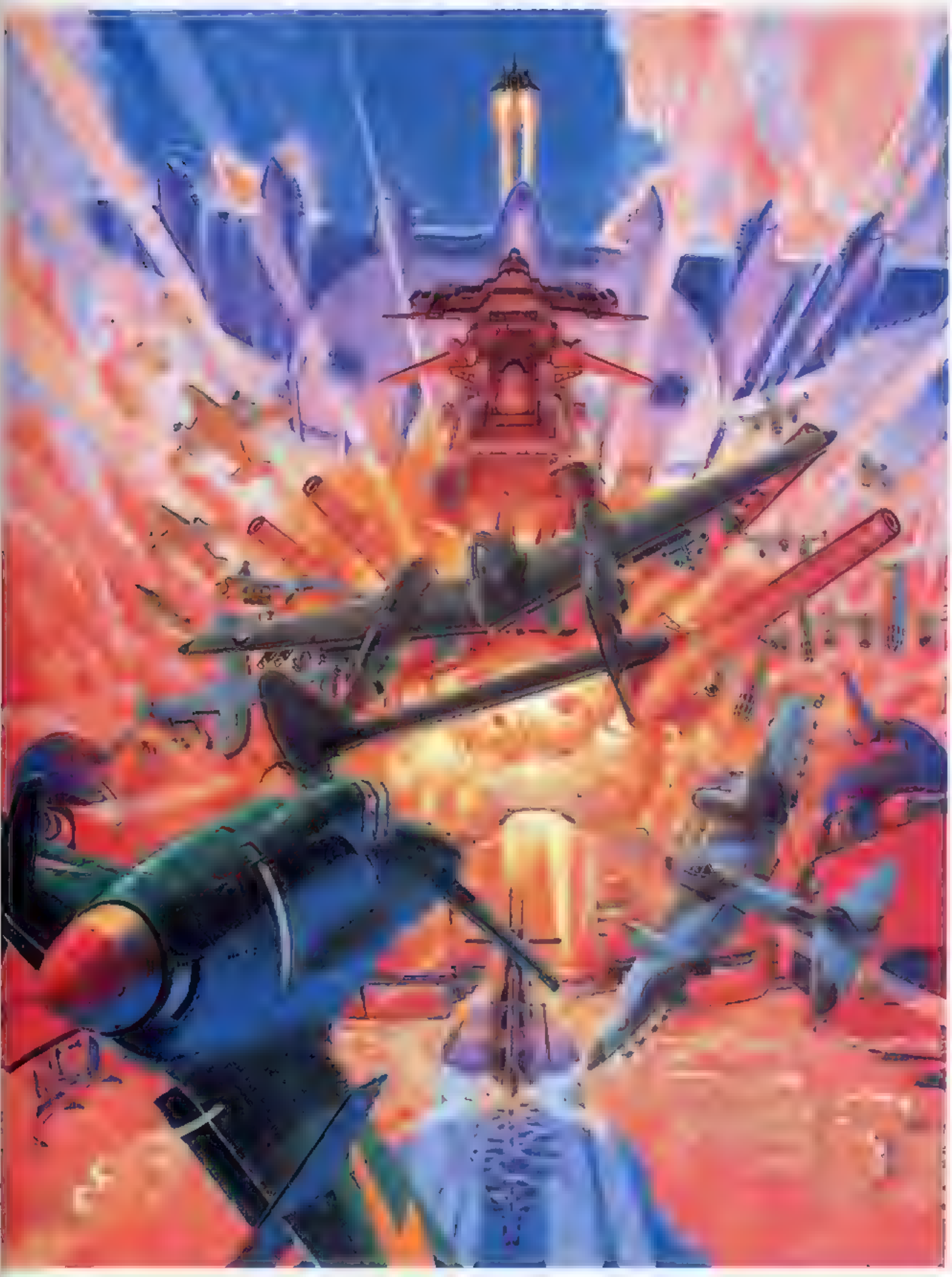




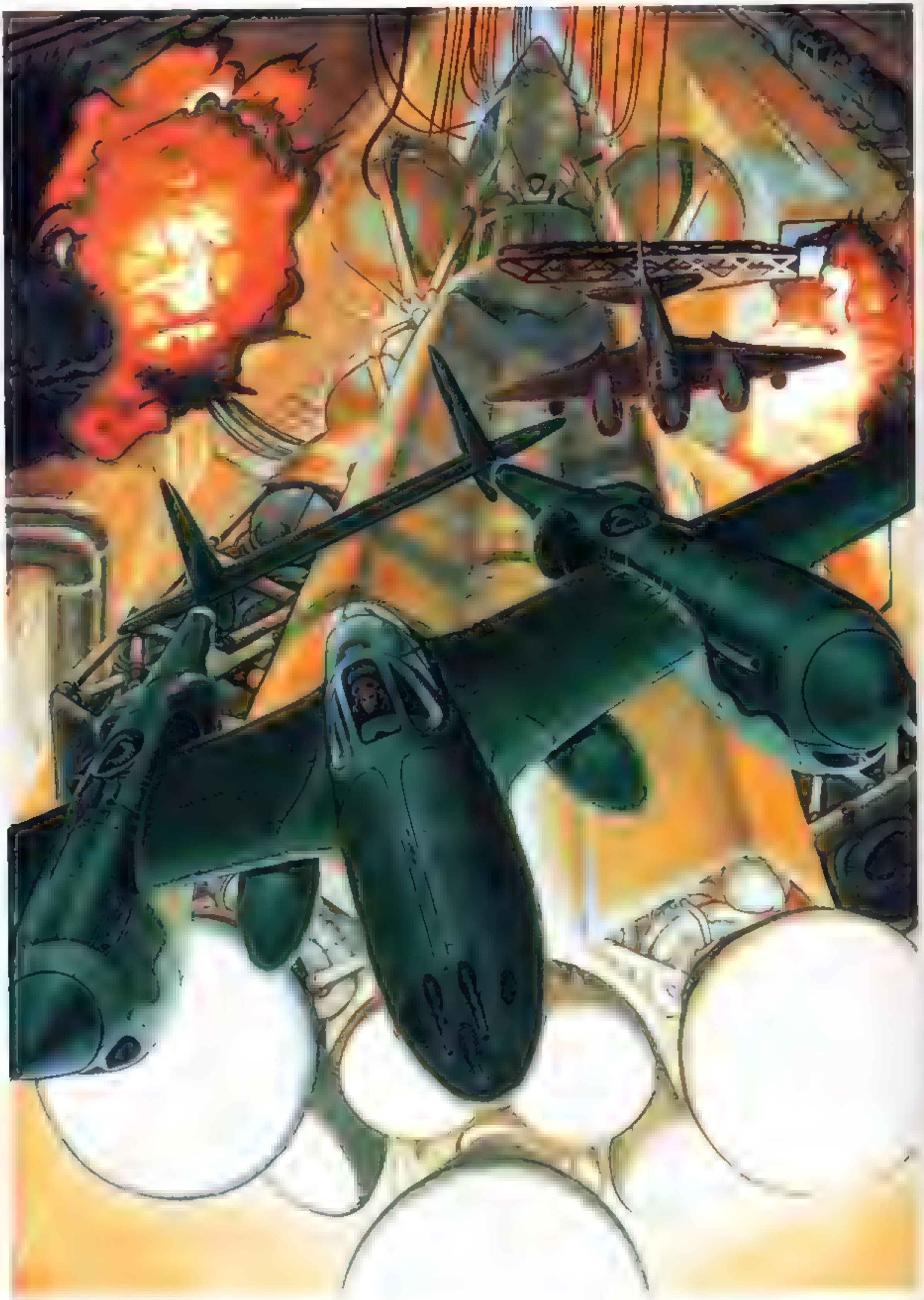
19XX

高井 F12 カプコン ノキテックス

これ以降 手描きイラストは描いてません 下地にノェノノを塗っていたら楽しくな てしまい ち。っと盛り過ぎてしま ました 番苦しさでは1 2を争うイラストです

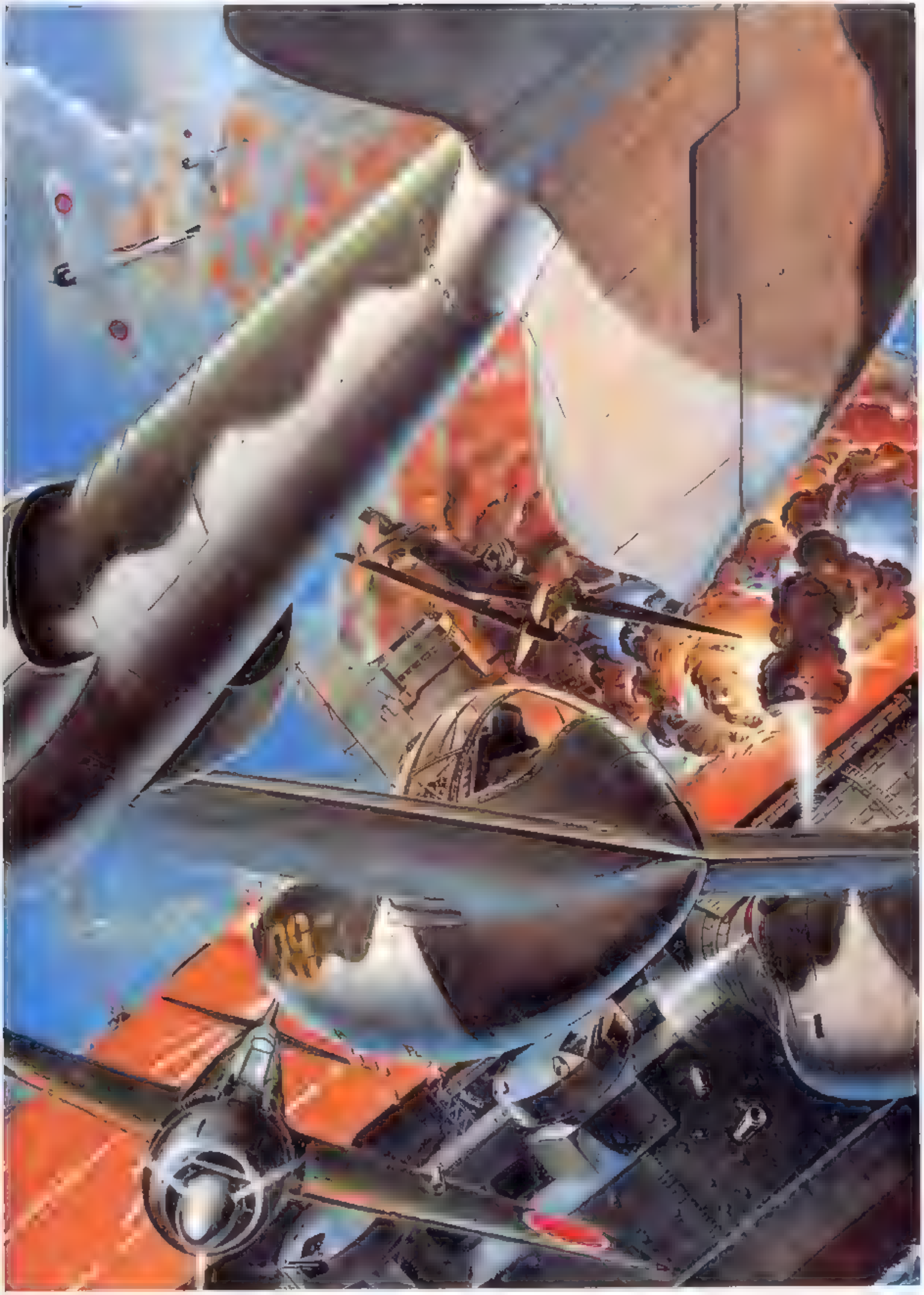


AKIMAN	36.2×51cm	リキテックス



1943

53×65.3cm リキテックス

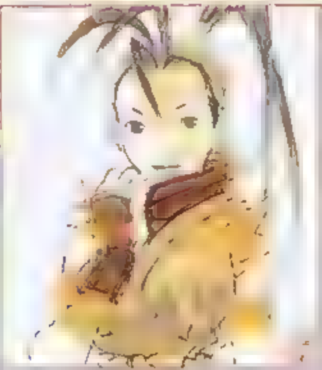


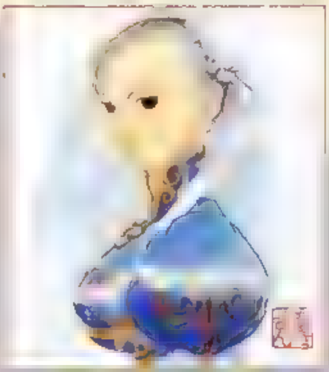
デザイン
千　案
夜一夜
第4夜

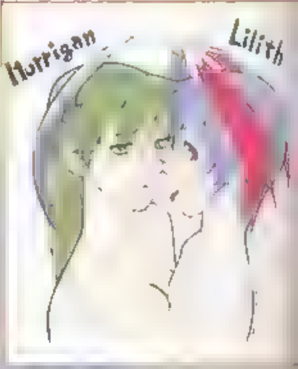
デザイン室
責任編集

初公開！ 超プライベート作品集！

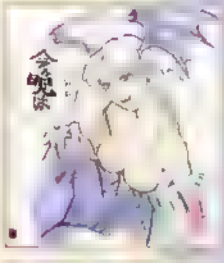
色紙

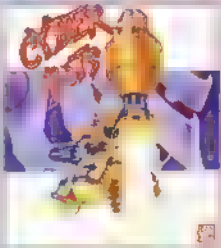


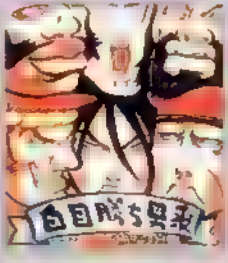


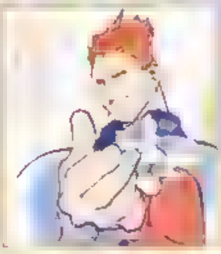

Hurrigan
Lilith

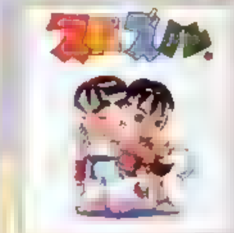
ここに掲載した色紙は個人へのプレゼント用として描きおこされました それゆえに印刷媒体で見ることはまずないのですが、作品の記録としてポジで保管しています。たとえ色紙1枚といえども、オフィシャルで制作されるものと同等に魂が込められており、クオリティについても引けを取らないものです

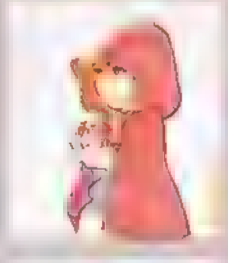


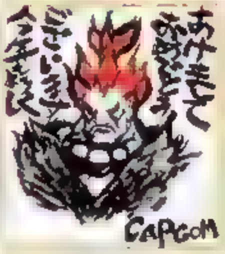


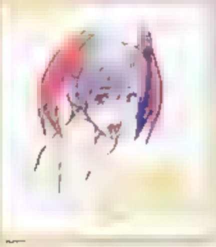


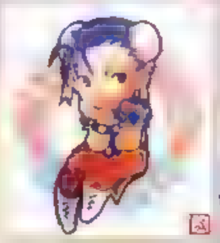


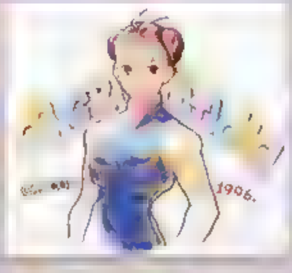


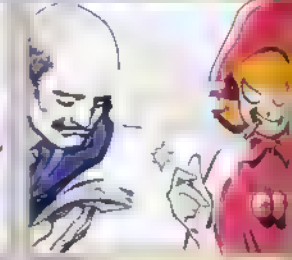


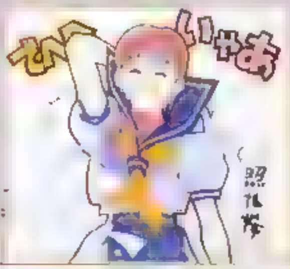

あけましておめでとうございます今年もよろしく
CAPCOM

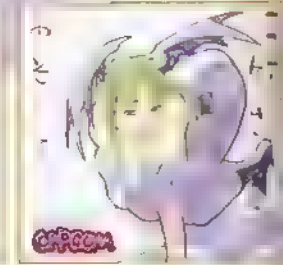






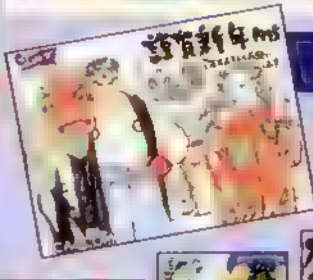


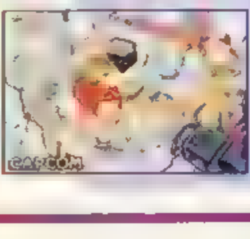


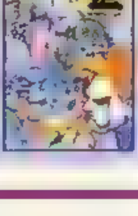


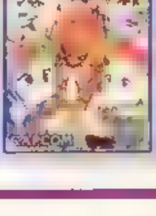
年賀状

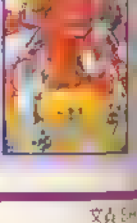
年末年始の雑誌掲載用に描きおこした年賀状。こちらはシッカリ仕事として対応？年末に受ける仕事なので、自分用が描けなかったりするのが本末転倒です

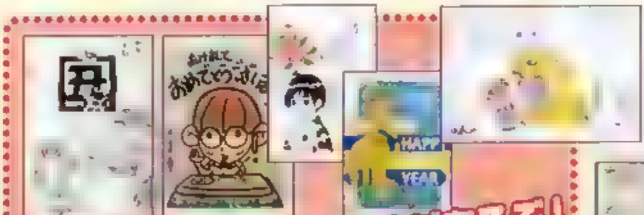












個人個人がプライベートで描いた年賀状。いつもより肩の力を抜いているような[illegible]。お友達になれば見られるかも？

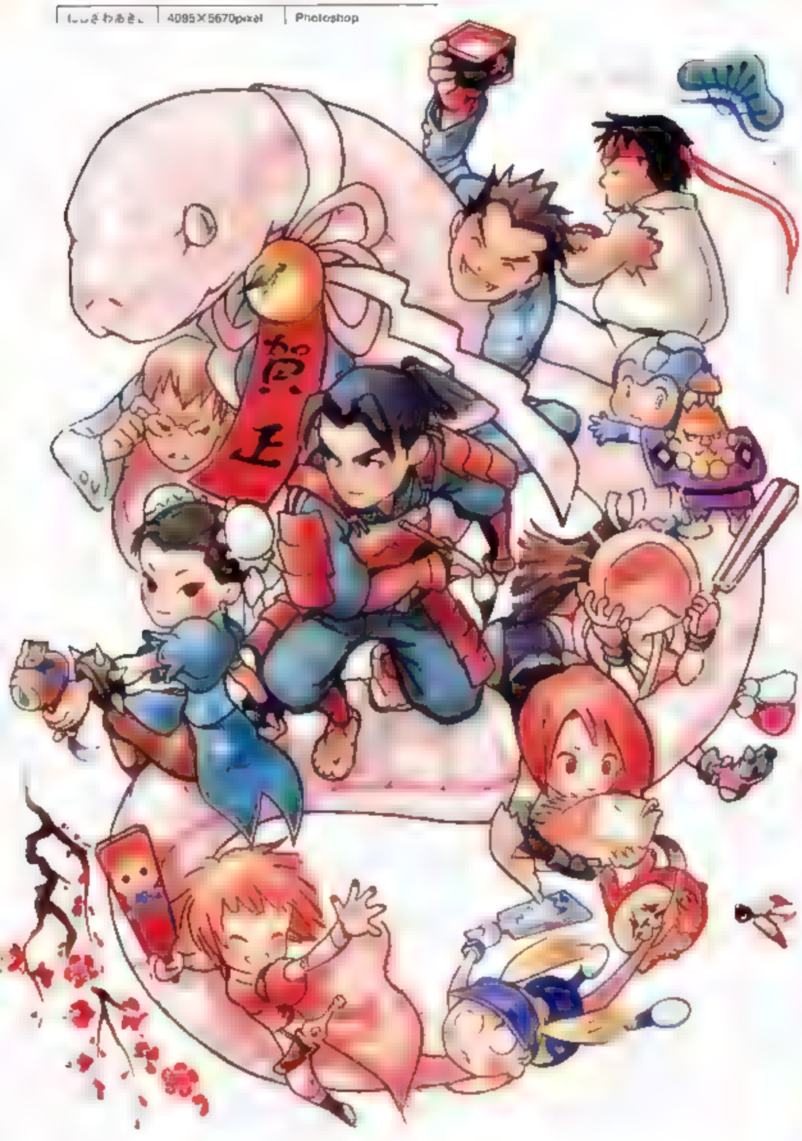
まだまだあるぞ！

さらに、さら～にプライベートな年賀状。

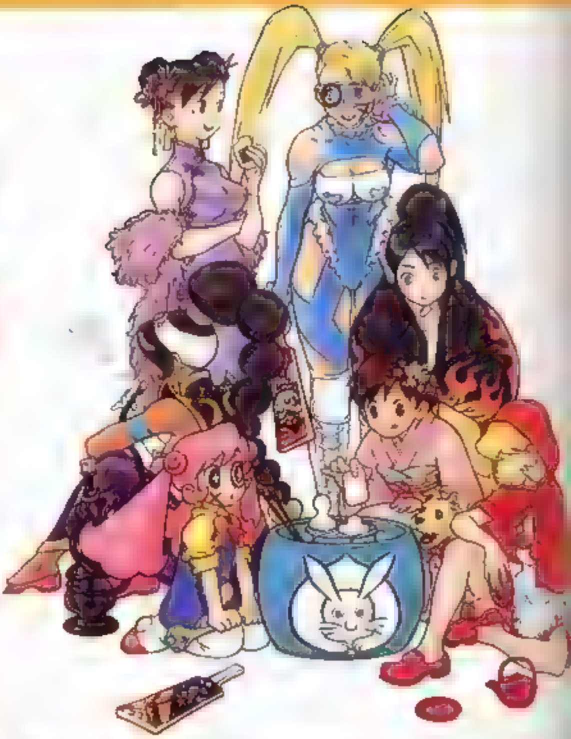
文責 S

chapter 05

にしざわあきこ | 4095×5670pixel | Photoshop

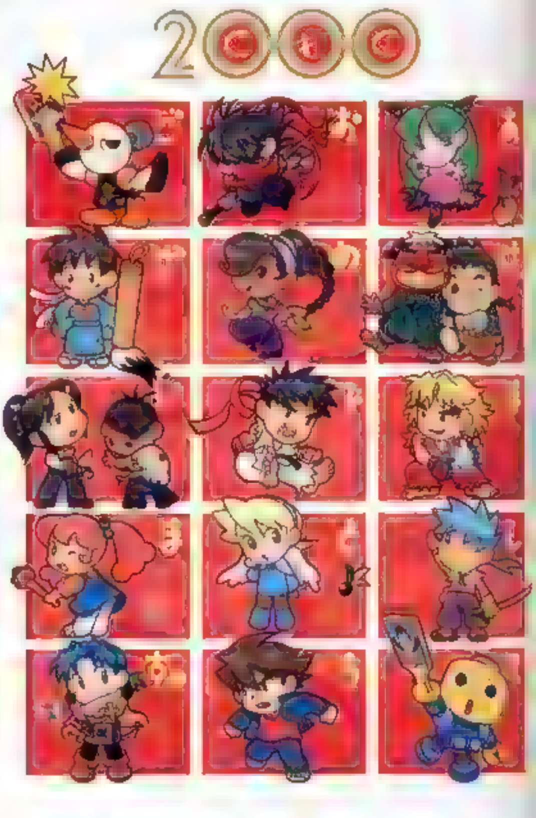


自分の絵を見るたびにホントに嫌になります 描いてるときは一生懸命なんですけど pixelとか解像度とかわからなかったので「しまった？」先輩のハガキ用のデータをそのまま使ったのですが でか過ぎたったみたいです

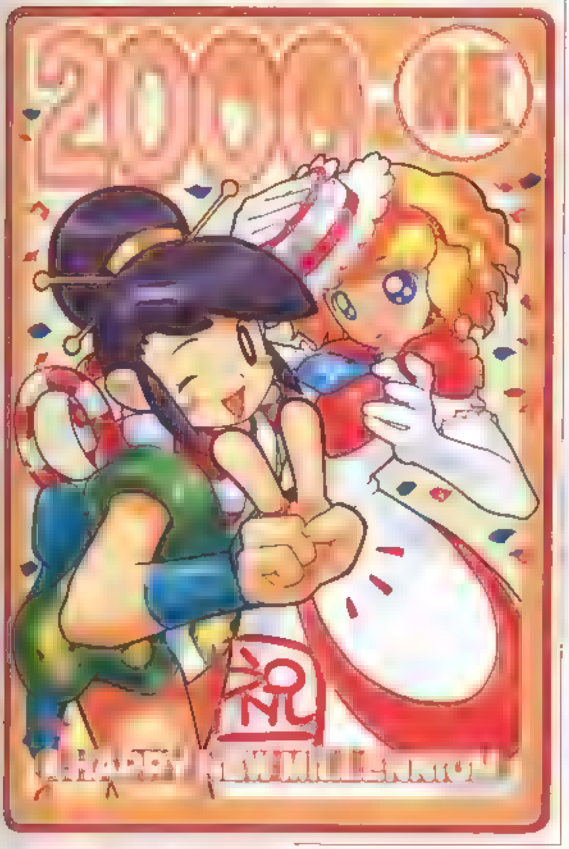


西村キヌ | 2431×2896pixel | Photoshop

まえの年に続いて女の子集合イラストです 火鉢の[illegible]キ様はこの年の干支 ルー[illegible]が背中を向けてるのは[illegible] スト[illegible]を未発表だったからのような？ 羽子板のサンキエフかないけ[illegible] すね(ホントか?)

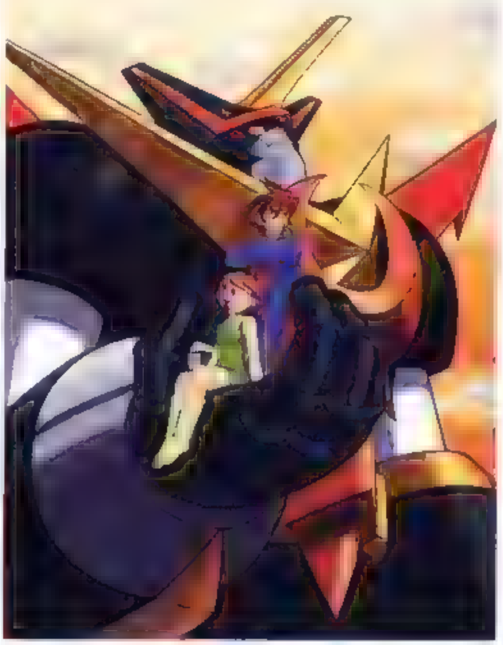


4095×5670pixel | Photoshop



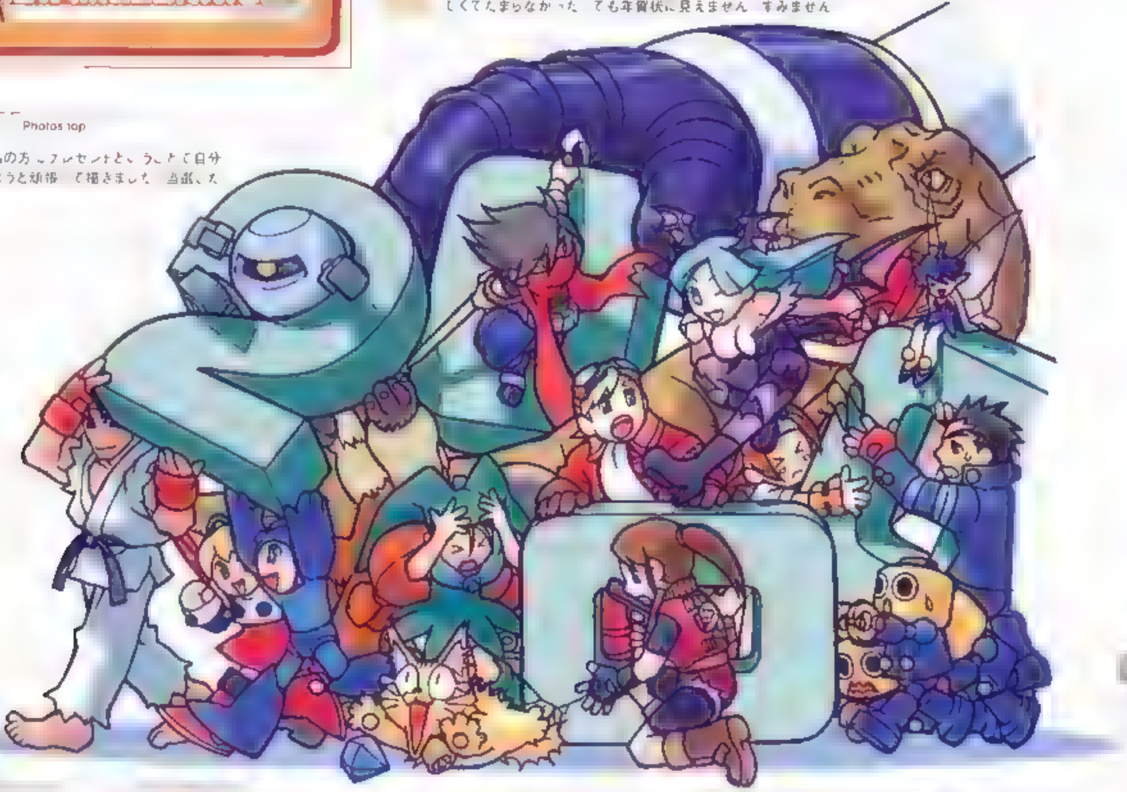
スケ　1677×2441pixel　Photoshop

1名の方へプレゼントということで自分がもらって嬉しい絵にしようと頑張って描きました。当選した方、どうですか?



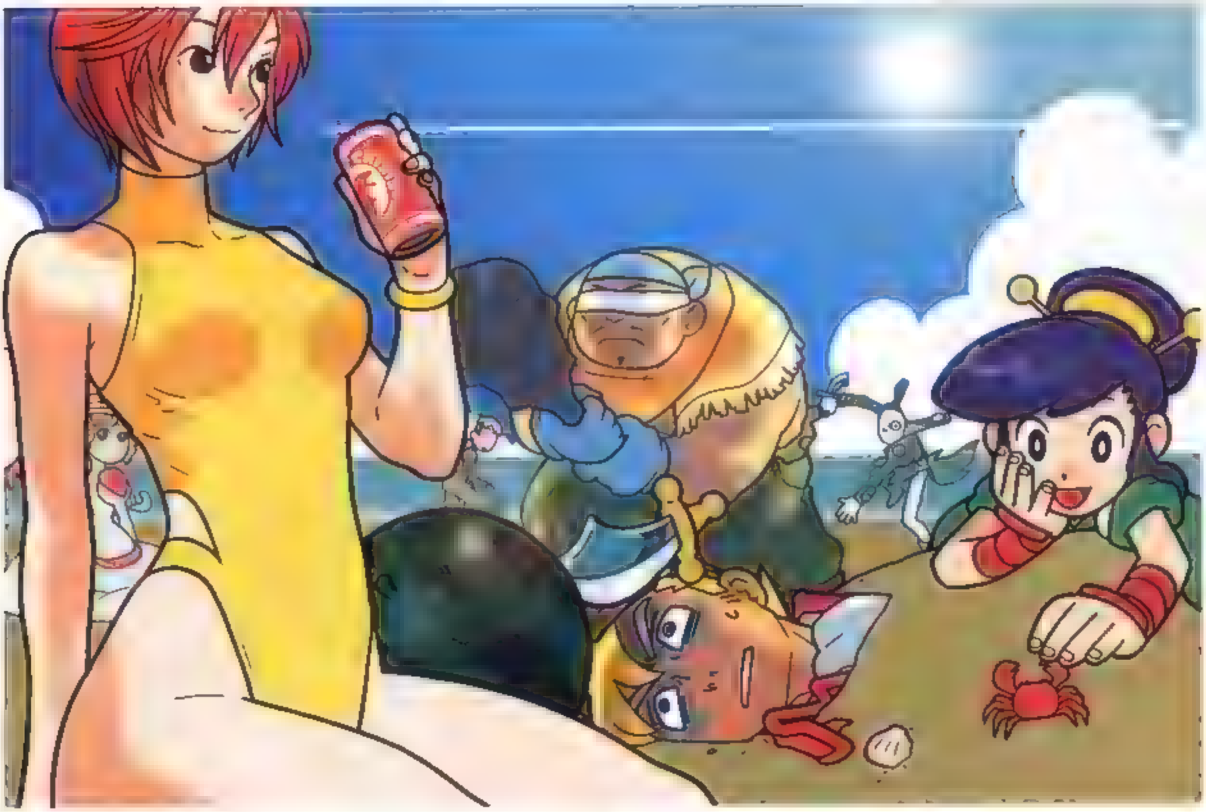
2362×3170pixel　Photoshop

これは楽しかった。SENSEIさんにチェックしていただき、だんだん本物っぽいキカイオーになっていくのが嬉しくてたまらなかった。でも年賀状に見えません。すみません



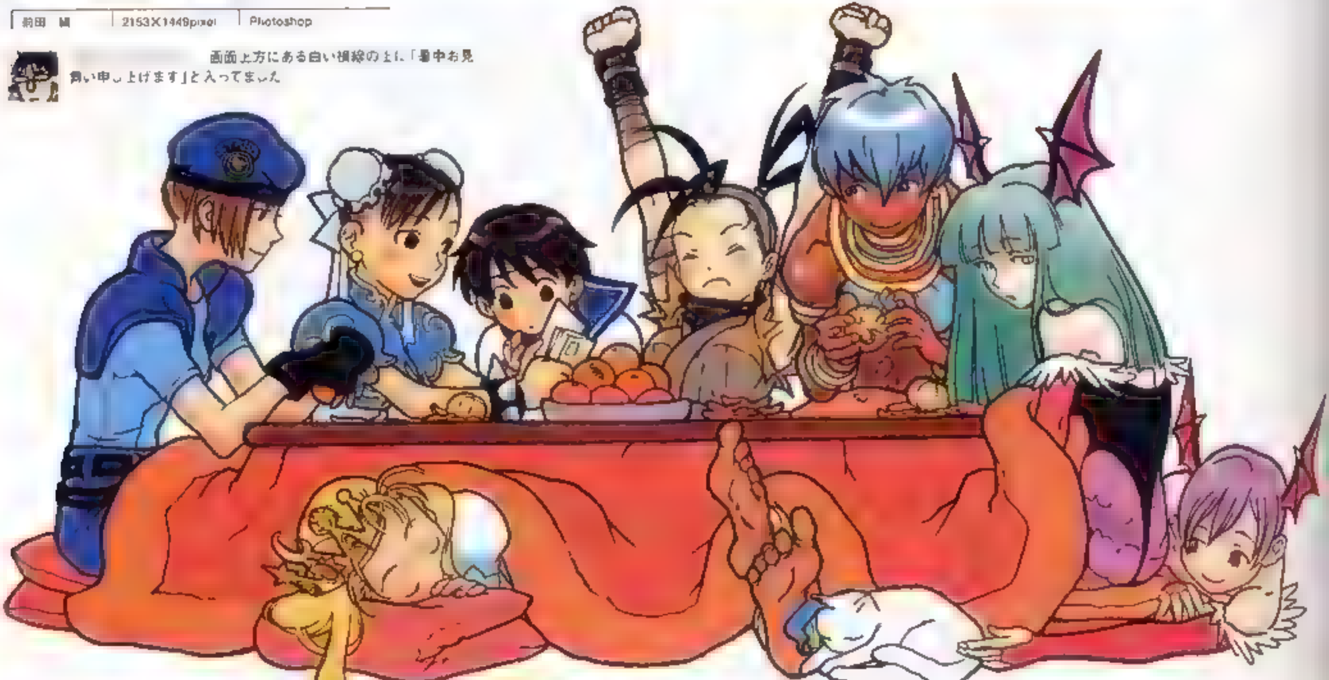
[illegible]pixel　Photoshop

[illegible]アムなので、にぎやかな感じにしたかったんですが、何か地味[illegible]ちゃってちょっと残念。もっと色々なキャラクターを出してあげればよかったなぁ



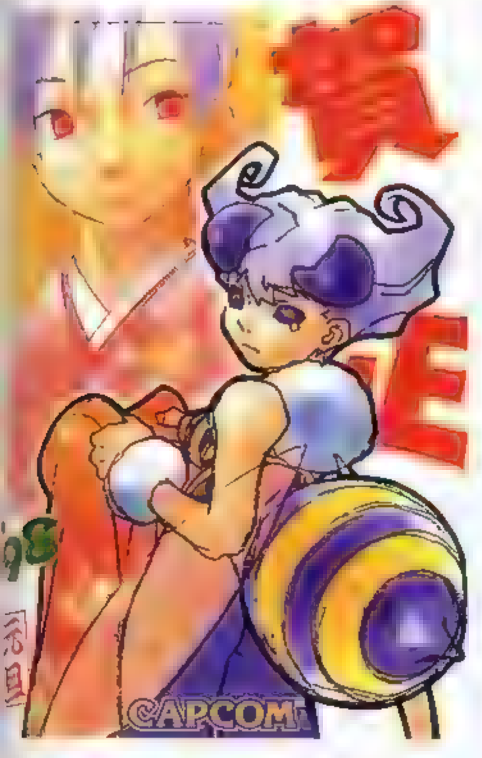
前田 [illegible]	2153×1449pixel	Photoshop

画面上方にある白い横線の上に「暑中お見舞い申し上げます」と入ってました



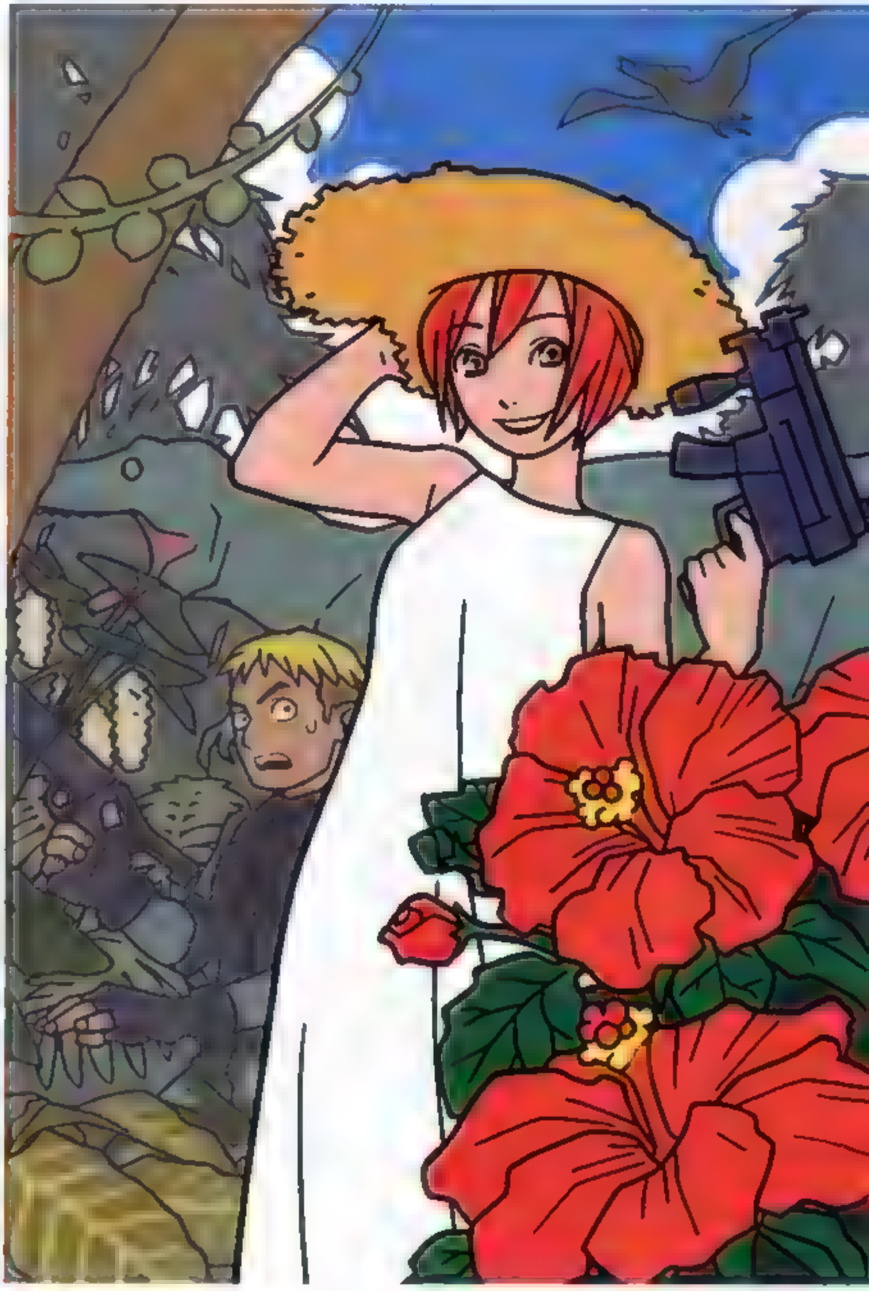
西村キヌ	2376×1667pixel	Photoshop

会社の年賀状に使われたイラストですが、つはCFC用に描いたもので、春麗たちがCFC会報に寄せられたガキを見てるという設定でした。でも年賀状に見えるよね


賀
E
'98
元旦
CAPCOM

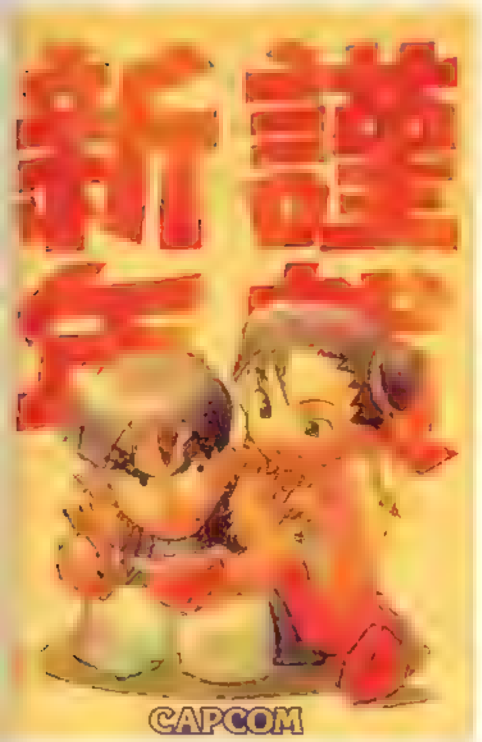
新田 [illegible] | 1066×1516pixel | Painter

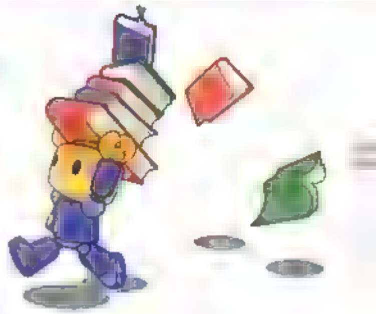
羽根と尻尾？が邪魔で着物が着れないっつーネタなのですが、わかりにくいですね。すみません



新田 [illegible] | 1425×2160pixel | Photoshop

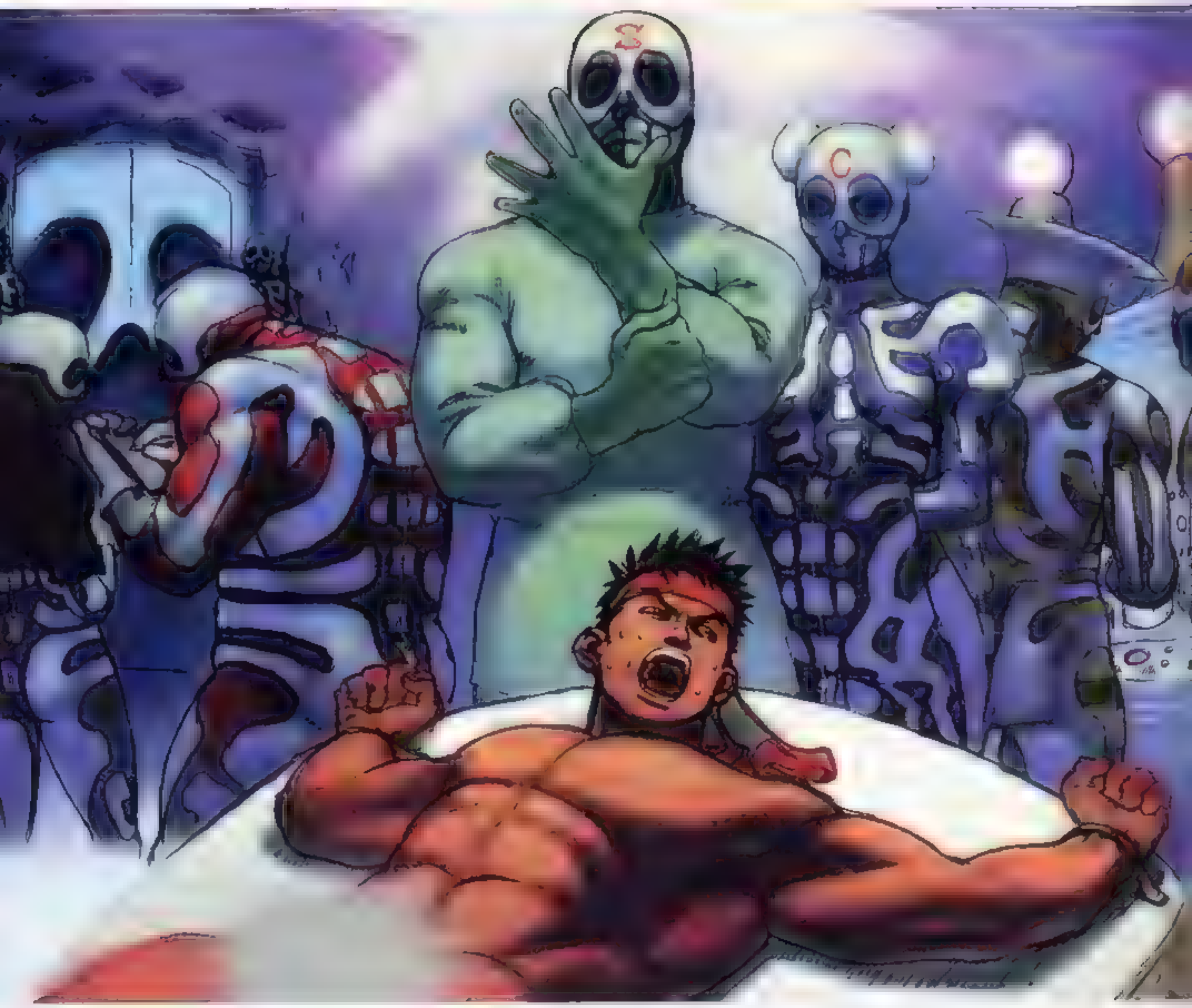
「ディノクライシス2」の舞台は暑そうなのでそのまま暑中見舞いにしたら面白いかなと思ってこのようなイラストになりました


謹賀
新年
CAPCOM



新田 [illegible] | 909×1345pixel | Photoshop

アナログで着彩したものを取り込んでちょっとだけ手を加えました

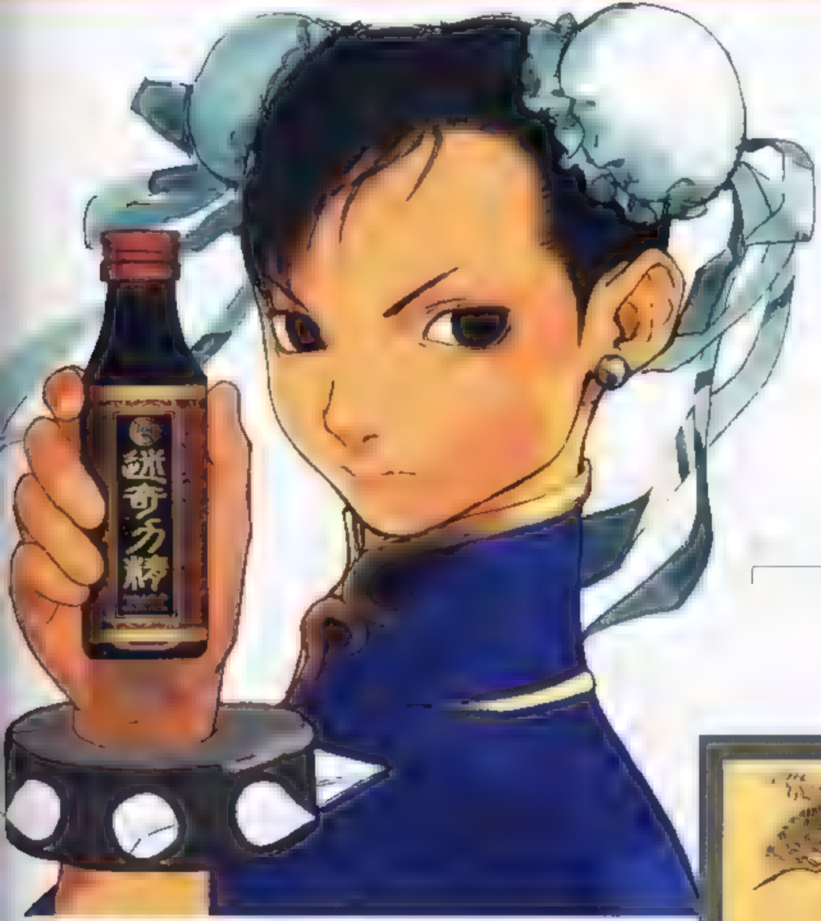


イケノ　2593×1808pixel | Photoshop

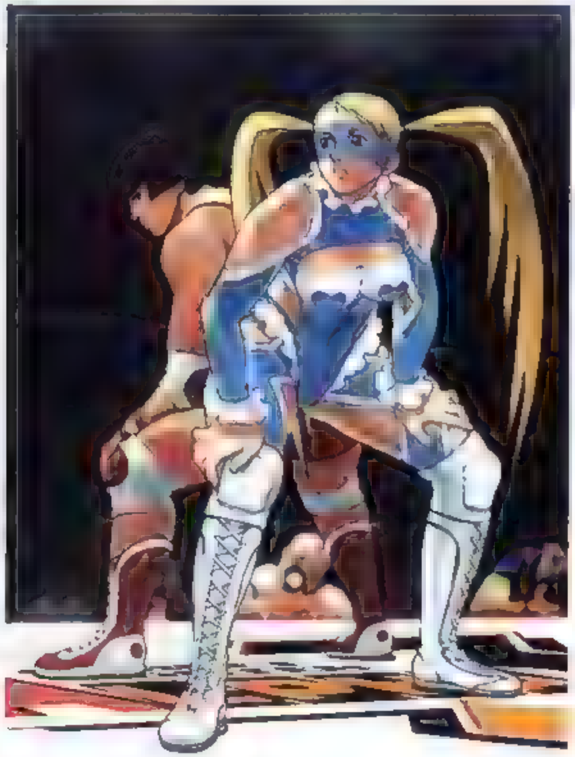
リュウはこのあと スカロマニア[illegible]されたようですが 詳しくはわかりません すいません

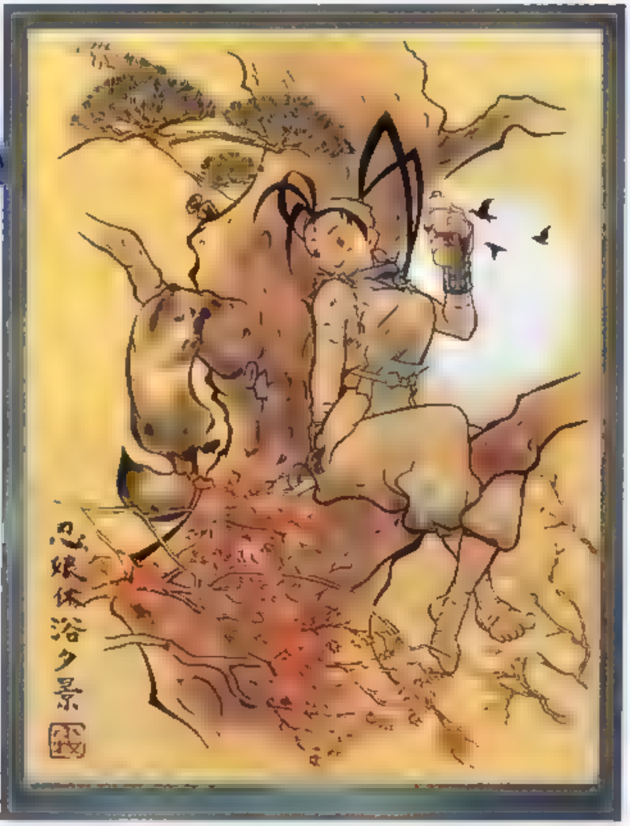
[illegible]リノ　1[illegible]4×1953pixel | Photoshop

後ろ[illegible]るレスラーの名は[illegible]」です ミカが所属する団体の同期です 裏設定



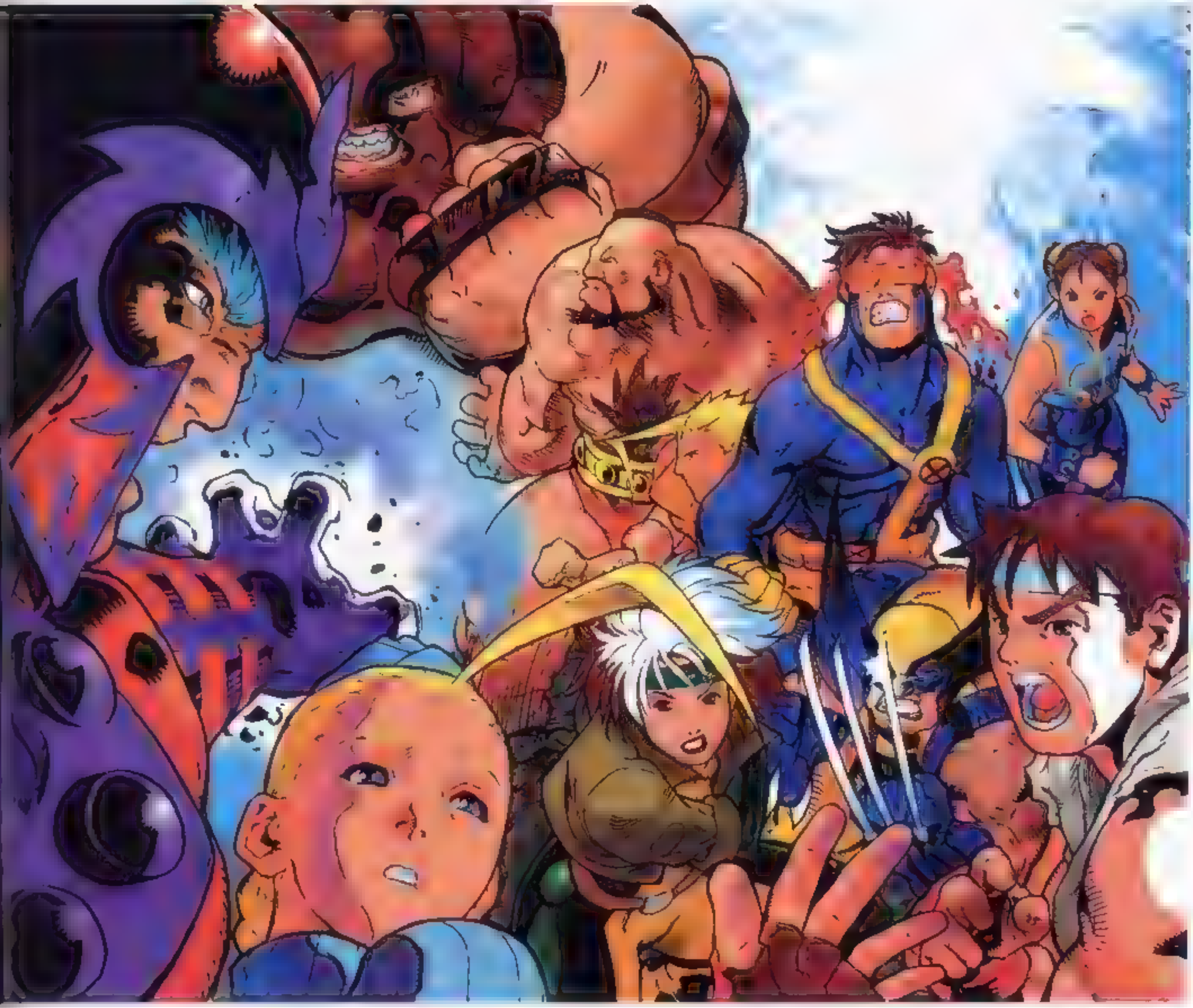
2517×2519pixel Photoshop





[illegible] 3445×4232pixel Photoshop Painter

掛け軸風にイブキを描いてみました。PhotoshopとPainterを行き来して仕上げました。親父が京友禅の職人だったので日本画の資料には事欠きませんでした。

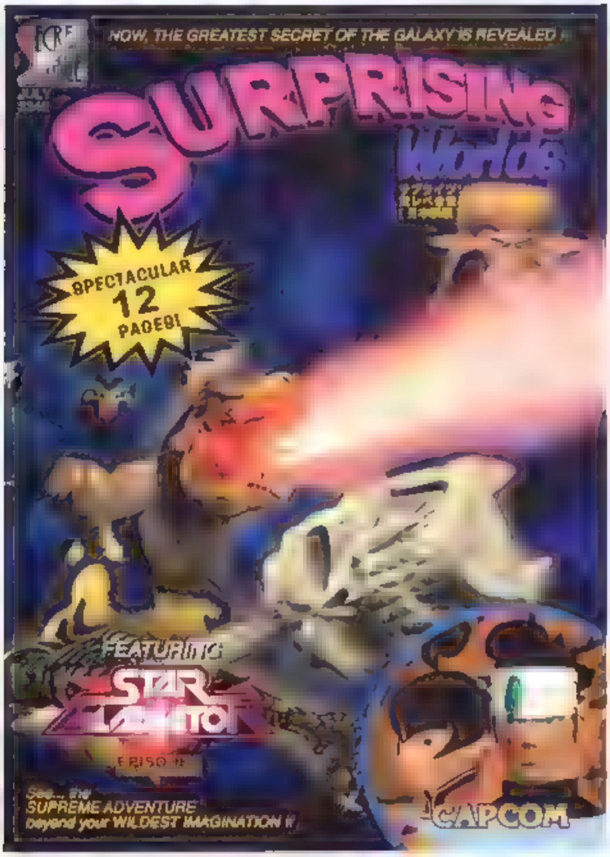


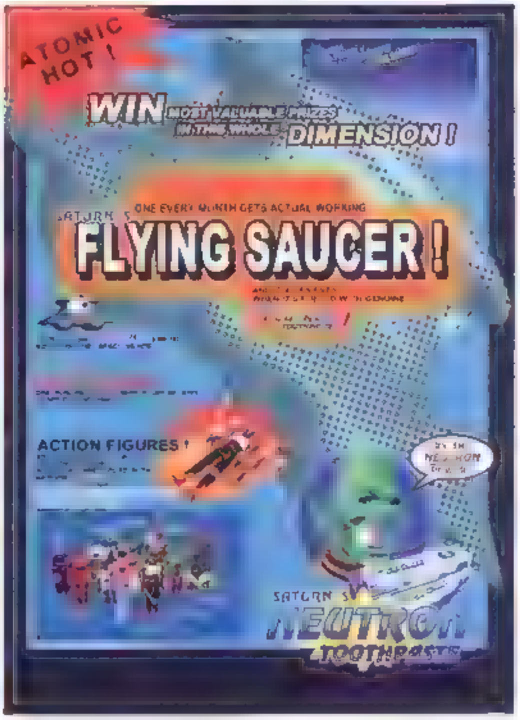
3789×2728pixel　Photoshop

マグニート（左端のおじさん）の鎧の部分を描いた覚えがないな～といま思いました　なんでだろう

[illegible]50pixel　Photoshop

[illegible]場所に いろんなキャラが存在する絵を描くの[illegible]が好きです　この絵に関しては　主要キャラよりも後ろの脇役[illegible]何をしてるかを　あれこれ考えてるときが楽しかったです


NOW, THE GREATEST SECRET OF THE GALAXY IS REVEALED !!
SURPRISING
Worlds
SPECTACULAR 12 PAGES!!
FEATURING
STAR GLADIATOR
EPISODE
See... the SUPREME ADVENTURE beyond your WILDEST IMAGINATION !!
CAPCOM


ATOMIC HOT !
WIN MOST VALUABLE PRIZES IN THIS WHOLE DIMENSION !
ONE EVERY MONTH GETS ACTUAL WORKING
SATURN'S
FLYING SAUCER !
ACTION FIGURES !
SATURN'S
NEUTRON
TOOTHPASTE

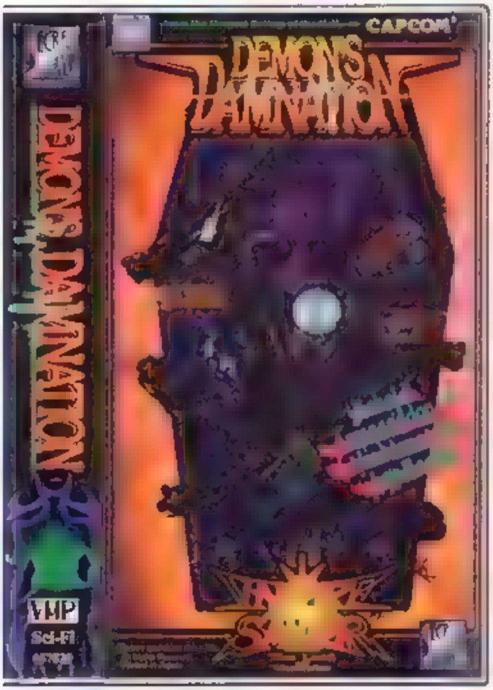
SENSE　[illegible]816×2550pixel　SOFTIMAGE 3D　Photoshop

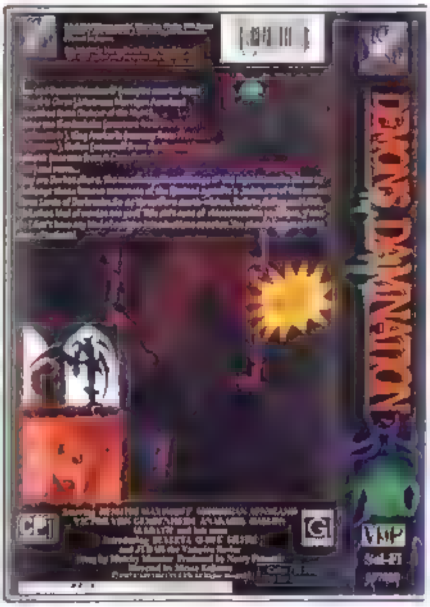
[illegible]昔のC級SF雑誌風。モデル[illegible]岡田さ[illegible]。裏面のフィギュアはゲーム中のモデル。英語の監修[illegible]秋友氏など皆さんの力を借りて[illegible]お伴つかまつらん。驚くべき世界へ！「サターン印の中性子歯磨き」を買って[illegible]空飛ぶ円盤 サターンモデルを当てよう

NEUTRON TOOTHPASTE
FOR THE NEUTRON POWER
SATURN'S
NEUTRON
TOOTHPASTE

[illegible]　3050X4243pixel　Photoshop

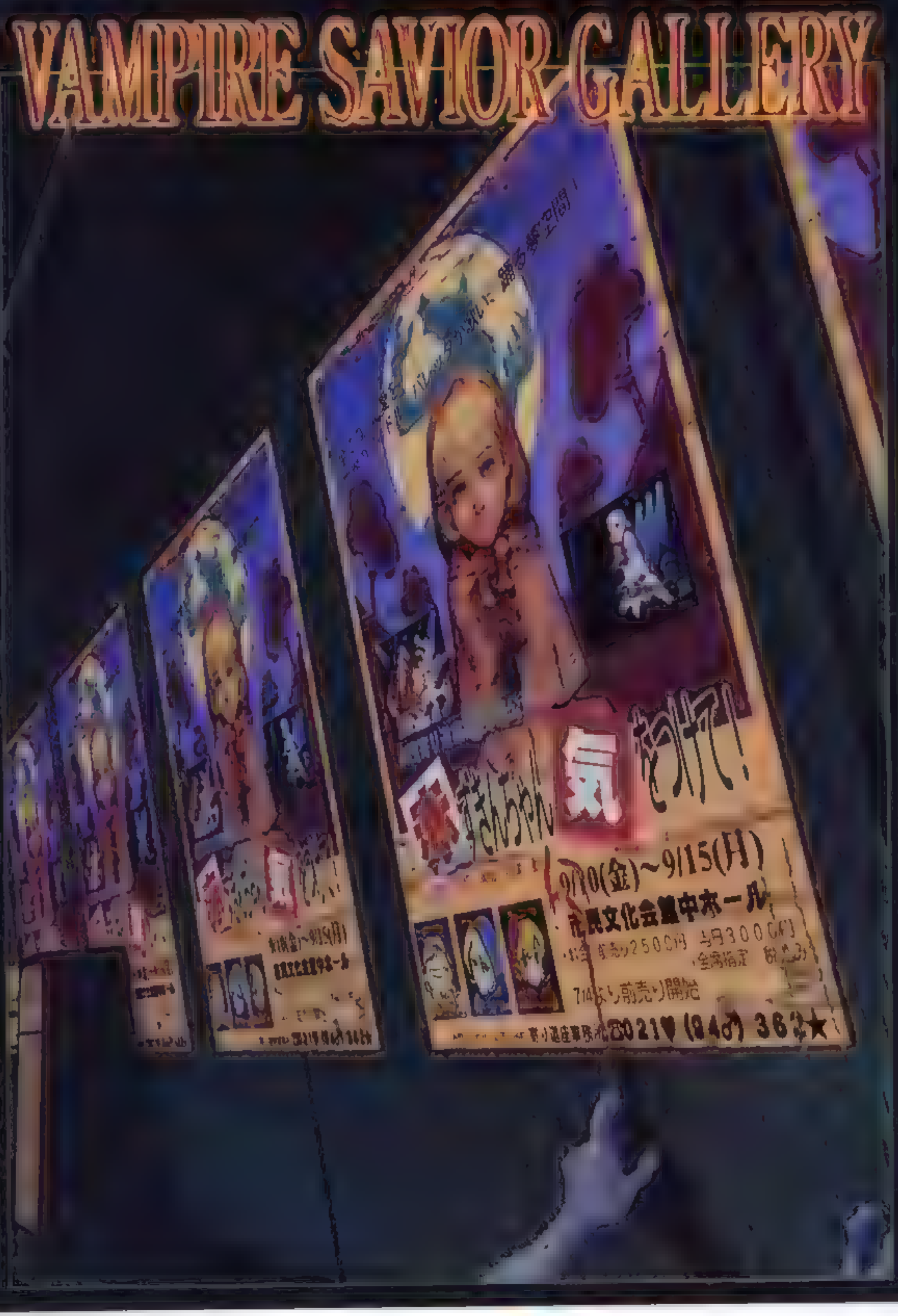
[illegible]シークレットファイル閲覧時は真ん中[illegible]みんな仲良し[illegible]とおおい文句が入り[illegible]よいアナ[illegible]キ[illegible]な雰囲気でした[illegible]トラ猫ファ[illegible]が思[illegible]より怖くなって[illegible]ま[illegible]ました！


CAPCOM
DEMONS DAMNATION
DEMONS DAMNATION
VMP
Sci-Fi


DEMONS DAMNATION
VMP
Sci-Fi

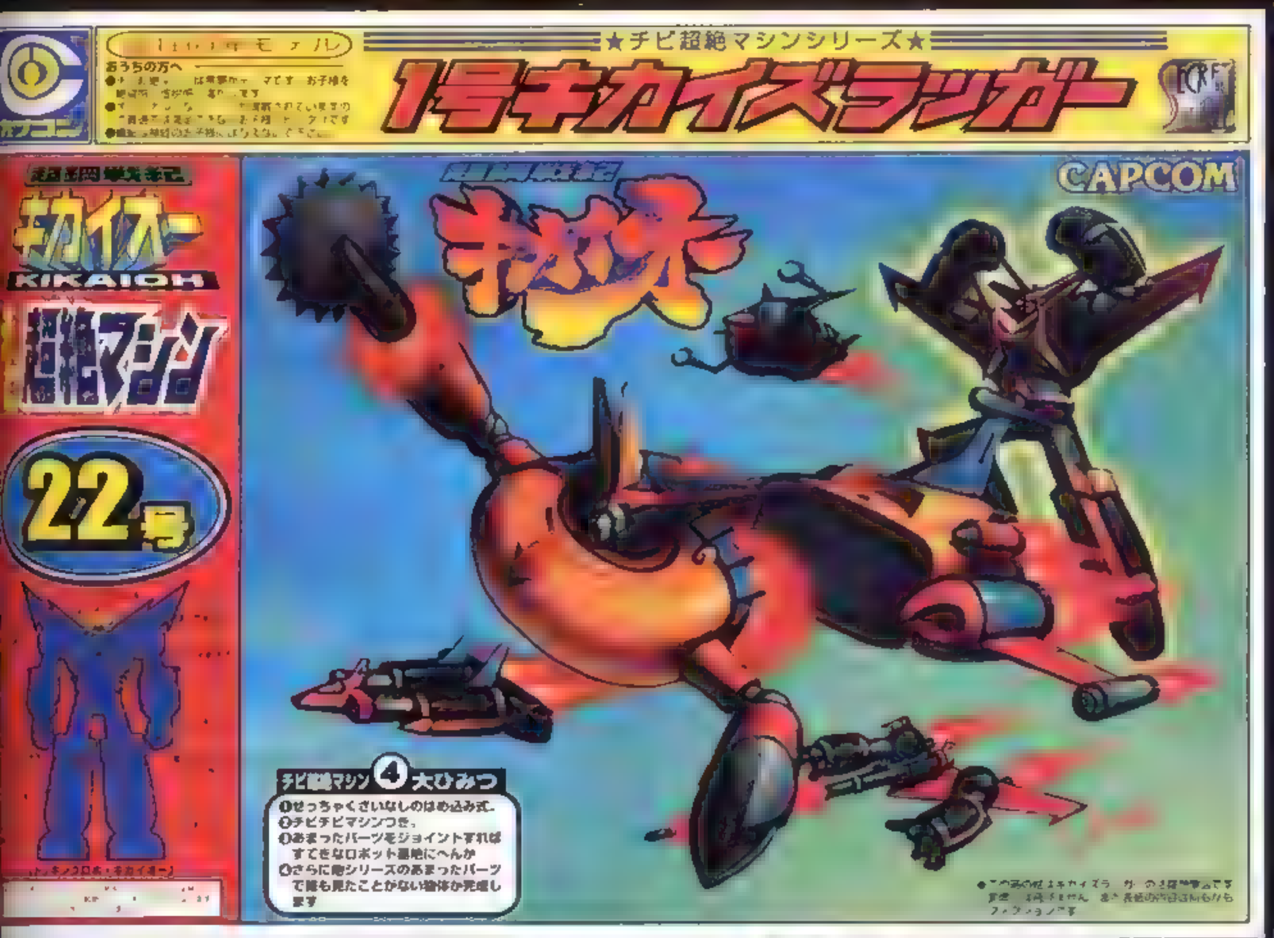
酒井 賢　各 2920×4150pixels　Photoshop　SOFTIMAGE 3D

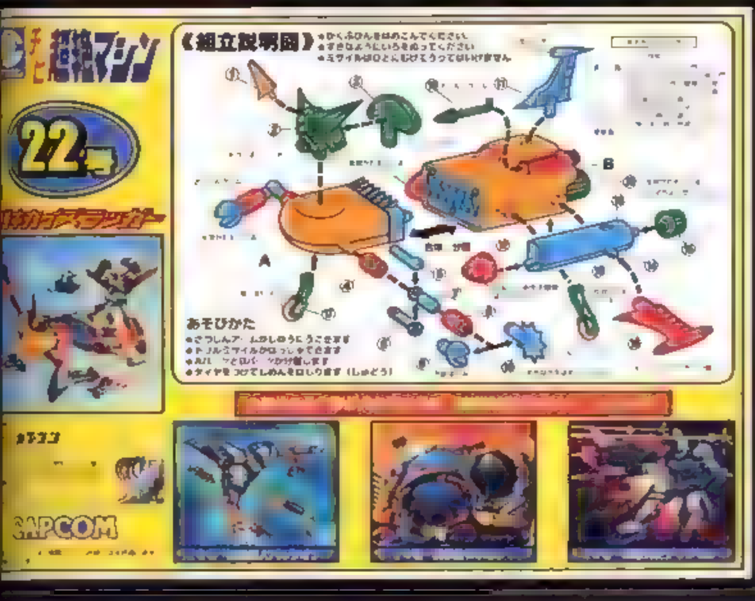
[illegible]ホラービデオパッケージ風に作ってみました。見えますか？「VHS」「Hi-Fi」が各々「VMP」「Sci-Fi」な[illegible]のがミソです。アースム[illegible]ルが思いのままにできま[illegible]


VAMPIRE SAVIOR GALLERY
踊る夢空間!
気をつけて!
9/10(金)~9/15(日)
市民文化会館中ホール
前売り2500円 当日3000円
全席指定
7/14より前売り開始
☎021(940)362★

酒井 翼	3022×4159pixels	Photoshop SOFTIMAGE 3D

これのために 演劇雑誌を生まれて初めて買いました。ま、箱は阪急電鉄のものを参考にしています。ちなみにポスター中央のハレッタはCRMKさん画です

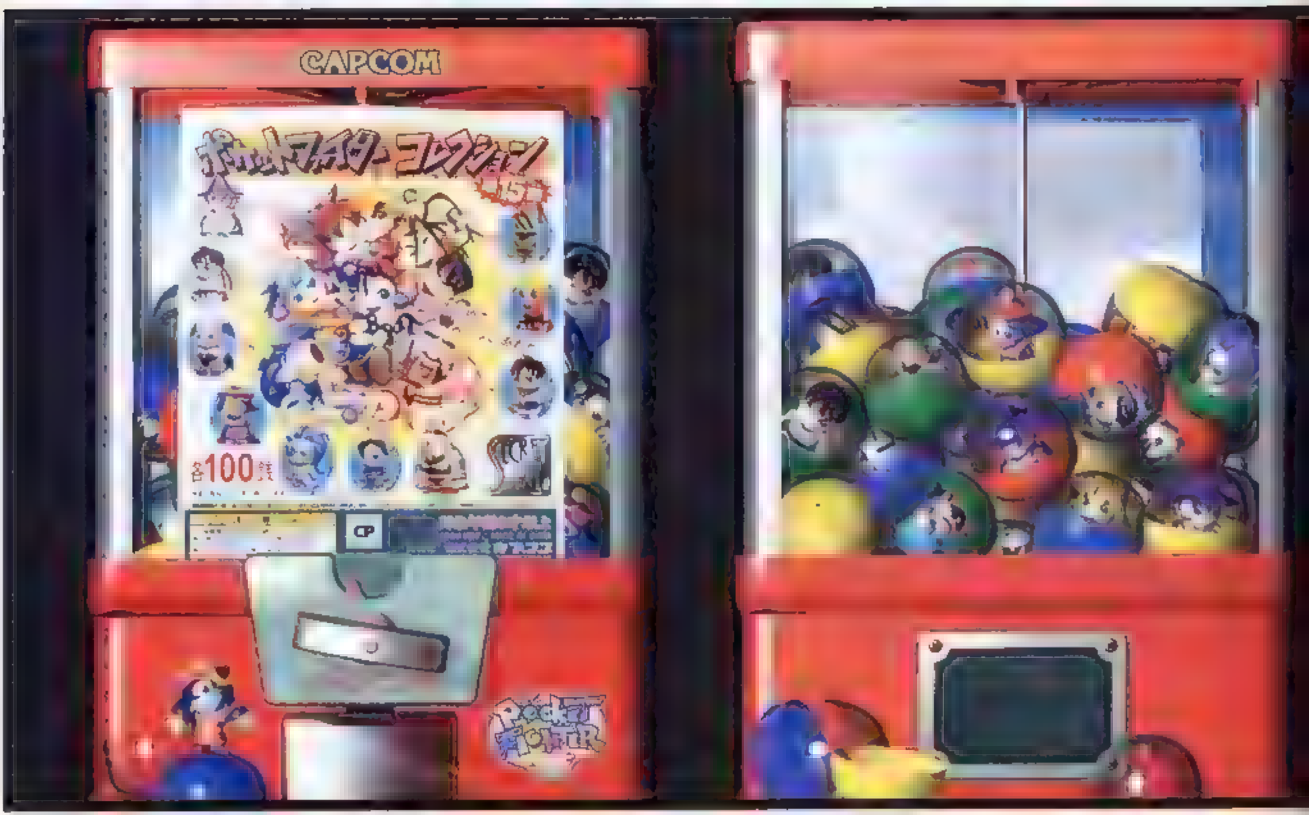

★チビ超絶マシンシリーズ★
1号キカイズラッガー
おうちの方へ
CAPCOM
キカイオー
KIKAIOH
超絶マシン
22号
キカイオー
チビ超絶マシン④大ひみつ
①せっちゃくざいなしのはめ込み式。
②チビチビマシンつき。
③あまったパーツをジョイントすればすてきなロボット超絶にへんか
④さらに他シリーズのあまったパーツで誰も見たことがない機体か完成します


チビ超絶マシン
22号
1号キカイズラッガー
《組立説明図》
●ひくぶひんをはめこんでください
●すきなようにいろをぬってください
●ミサイルは口とにむけてうってはいけません
A
B
あそびかた
●タイヤをつけてしめんをはしります（しゅどう）
CAPCOM

1
超絶マシン
1号キカイズラッガー

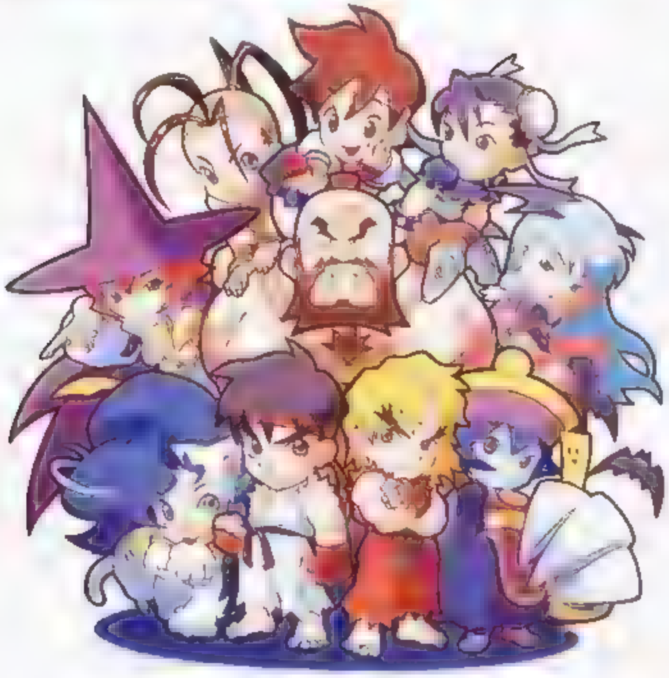
作 酒井環 SHOE　　Photoshop

趣味全開でイラストからパーツ割りまで考え、パッケージデザインをSHOEさん、モデリングを酒井環さんにしてもらいました。結構受けが良くてよかったです


CAPCOM
ポケットファイター コレクション
各100円
CP
Pocket FIGHTER

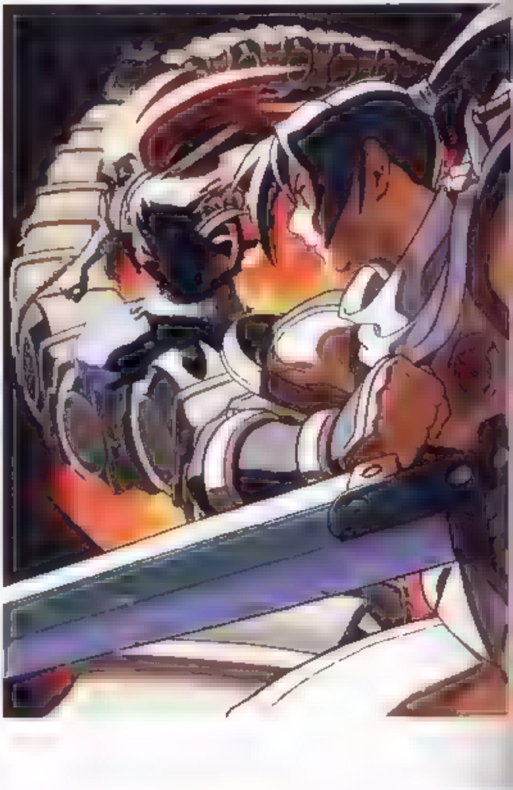
レイセ・セー[illegible] | 2970×4100pixel | Photoshop Illustrator SOFTIMAGE 3D

デザイン室へ入って最初の作品です。手描
イラスト、2DCG、3DCGなど、持ち技をひととおり詰め込みま
が、どれも中途半端で見苦しいですね



前田 樹 | 2701×2704pixel | Photoshop

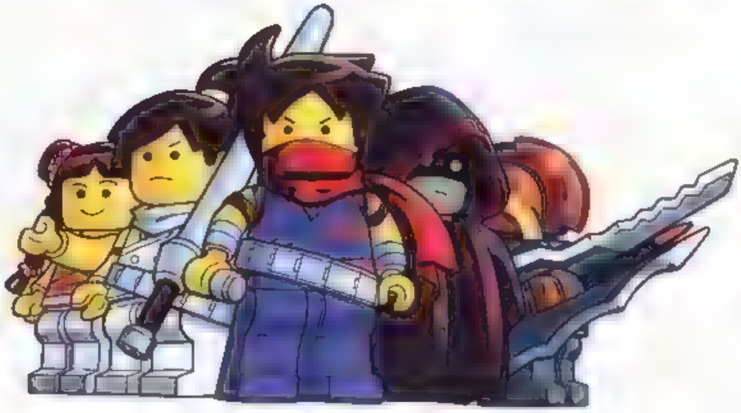
時間がなかったのもあって、開発中に描いたらくがきを清書。また、ただ並んでるだけで面白くない絵だなーと反省



BLOCK
BLOCK
MODULE
0026
6-39

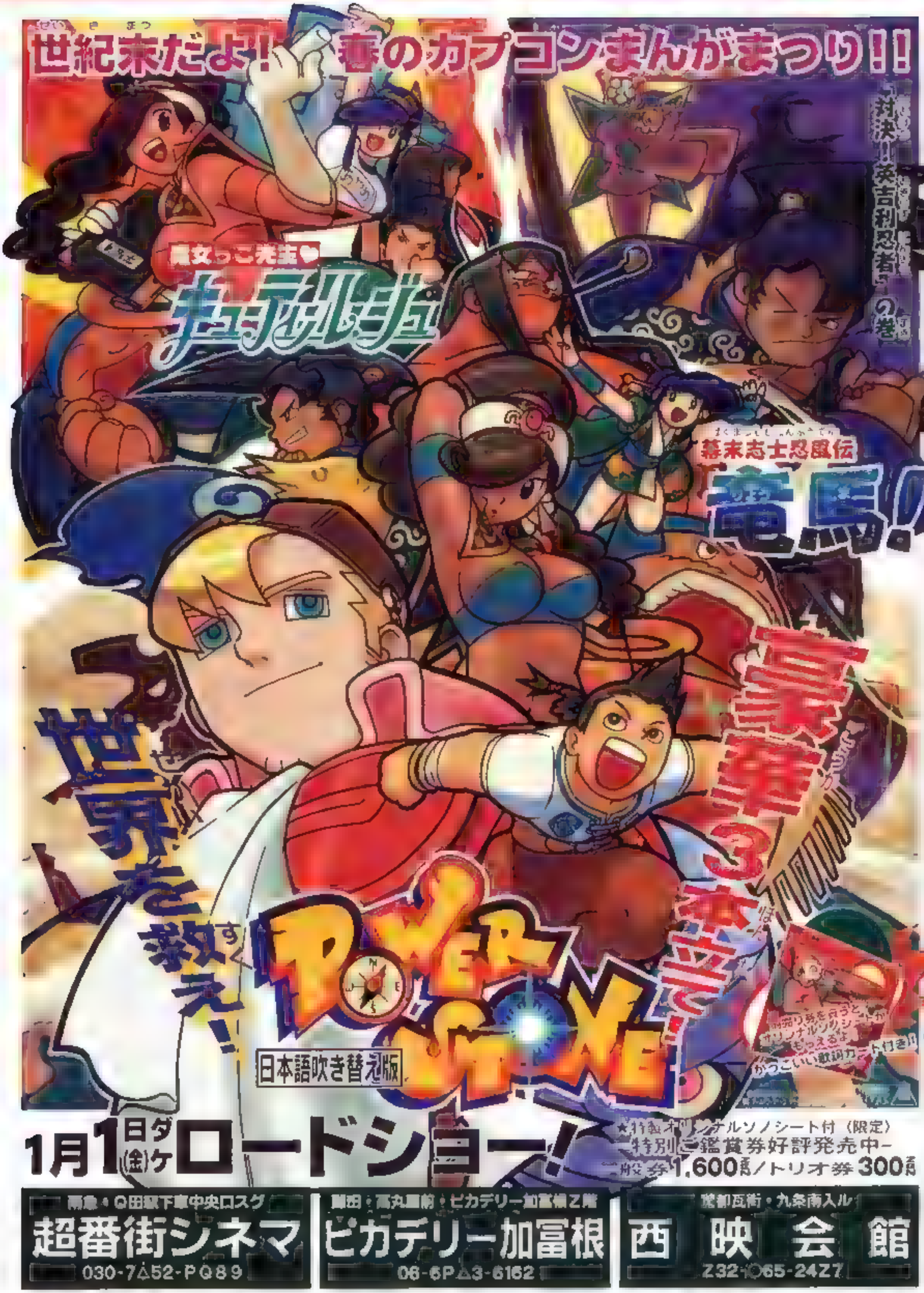
SENSEI 3665 × 2646pixel | Photoshop SOFTIMAGE 3D

シリアスな飛竜が「例のアレ」になっているという意外性のインパクトを狙ったのですが 最近では実際、ゲームキャラのものが「例のアレ」の類似品で商品化されたりするので世間へ出すのが遅れたらギャグにならないわけで 色んな意味で冷や汗ものでした 対象年齢が39歳までなのは まあ 何となく 気分



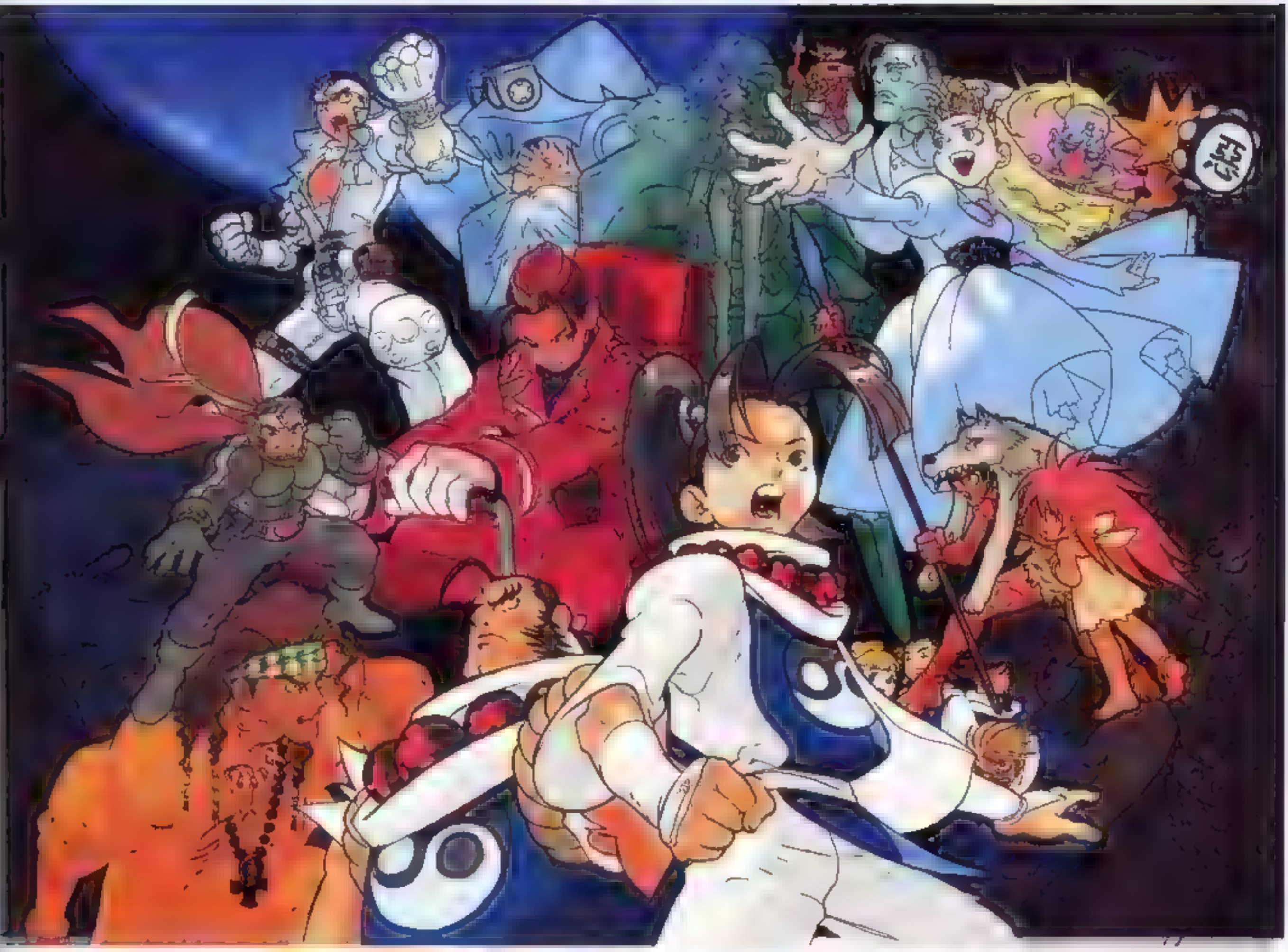
2851 × 3847pixel | Photoshop

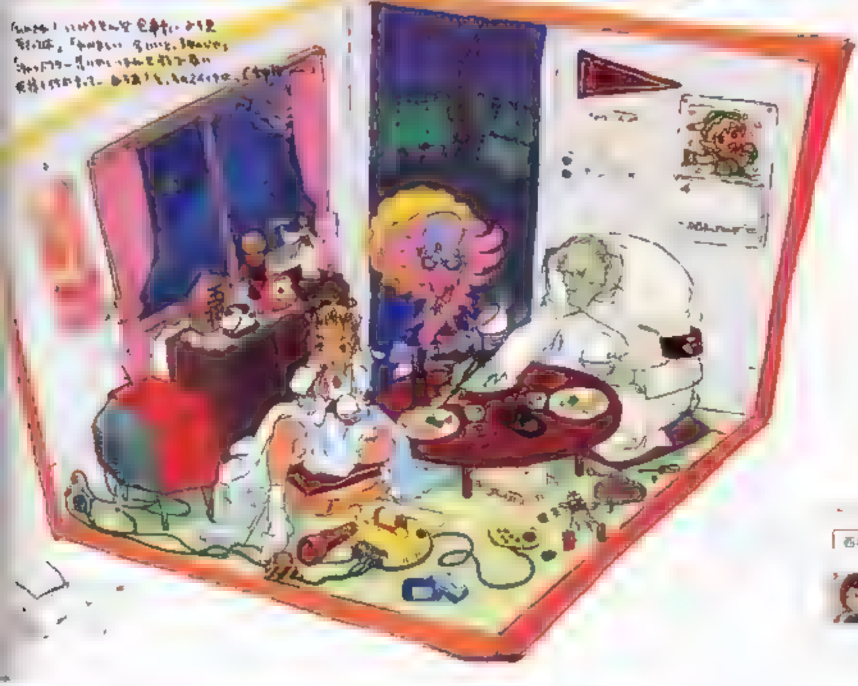
会社で描いた絵のなかで なか たことい たい絵 第2位 第1位は ひ み つ


世紀末だよ! 春のカプコンまんがまつり!!
対決!英吉利忍者の巻
魔女っこ先生♥
チューテルージュ
幕末志士忍風伝
竜馬!
豪華3本立て!
世界を救え!
POWER STONE
日本語吹き替え版
前売り券を買うとオリジナルソノシートがもらえるよ
かっこいい歌詞カード付き!!
1月1日(金)ダケロードショー!
★特製オリジナルソノシート付(限定)
特別ご鑑賞券好評発売中
一般券1,600円/トリオ券300万円
阪急・Q田駅下車中央口スグ
超番街シネマ
030-7△52-PQ89
梅田・高丸画前・ピカデリー加富根Z階
ピカデリー加富根
06-6P△3-6162
鷺都瓦街・九条南入ル
西映会館
Z32-○65-24Z7

ヒデキ	3540×4368pixel	Photoshop

このとき 梅田の映画館にパンフもらいにいってモギリの女の人にイヤな顔されました カチンときたのでその映画館にはその後2度と行ってません





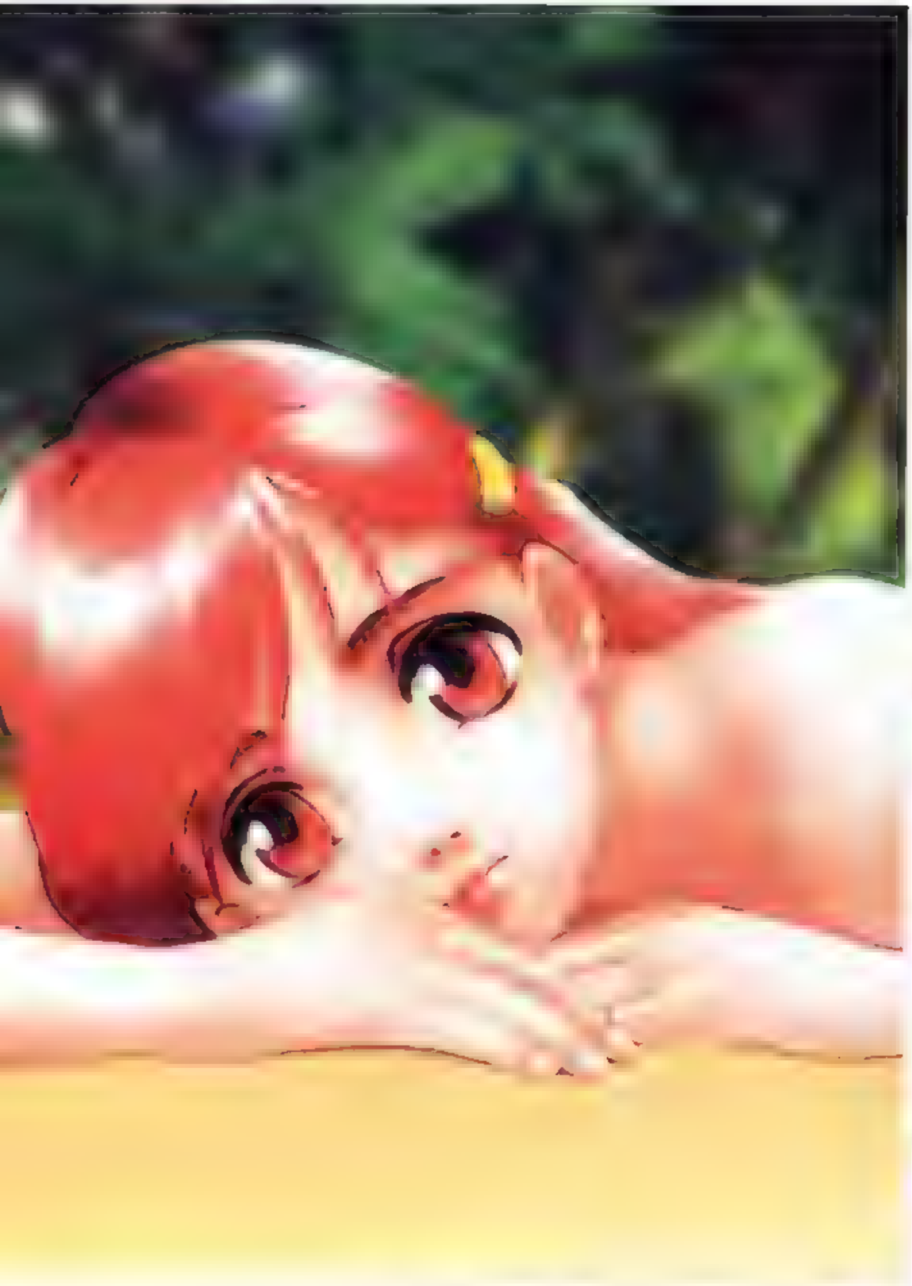
西村キヌ	4580×32 3pixel	Photoshop

アニメ雑誌の描きおろしイラスト風にということで、マリーやサンタナの安っぽい色味なとか結構それらしい感じ。画面右背景のテスサタン八部衆、生前のジェイトやシンの父など、意外に見どころがあるようなないような

西村キヌ	3783×2758pixel	Photoshop

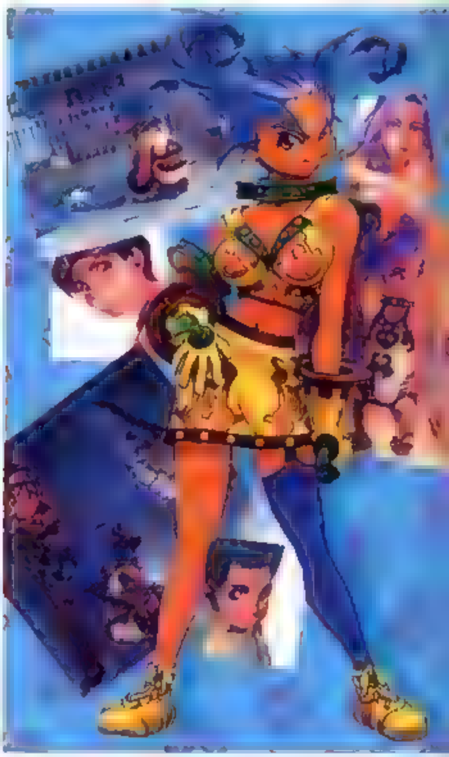
四畳半系イラストの極北という感じですね。姫からリモコンとまちがえて、まちがうか？ 押そうとしているのは、おなじみ自爆スイッチ

SARU | 2894X3858pixel | Photoshop



グラビア雑誌風のコンセプトで描き。仕上げは別の方にお願いしました（こういう塗りができないので……）。どうですかお客さん' 「くるモノ」あります?

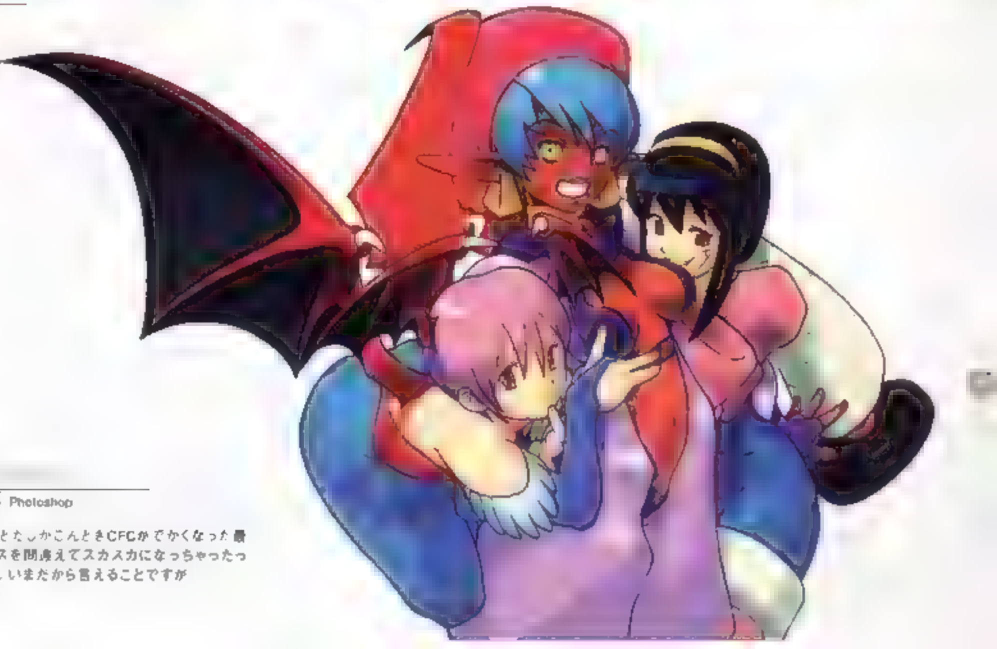
SARU | 1075X1523pixel | Photoshop



こちらは中のものです こく部で物議を醸していた後ろの女性ですが、彼女はコーィハです 仮面しているとあんな声なんですね（○ の敵役だったひとみたい

いきなり
懐
ギャル
コレクション
NATSUKASHI GIRLS
POISON
ホカン

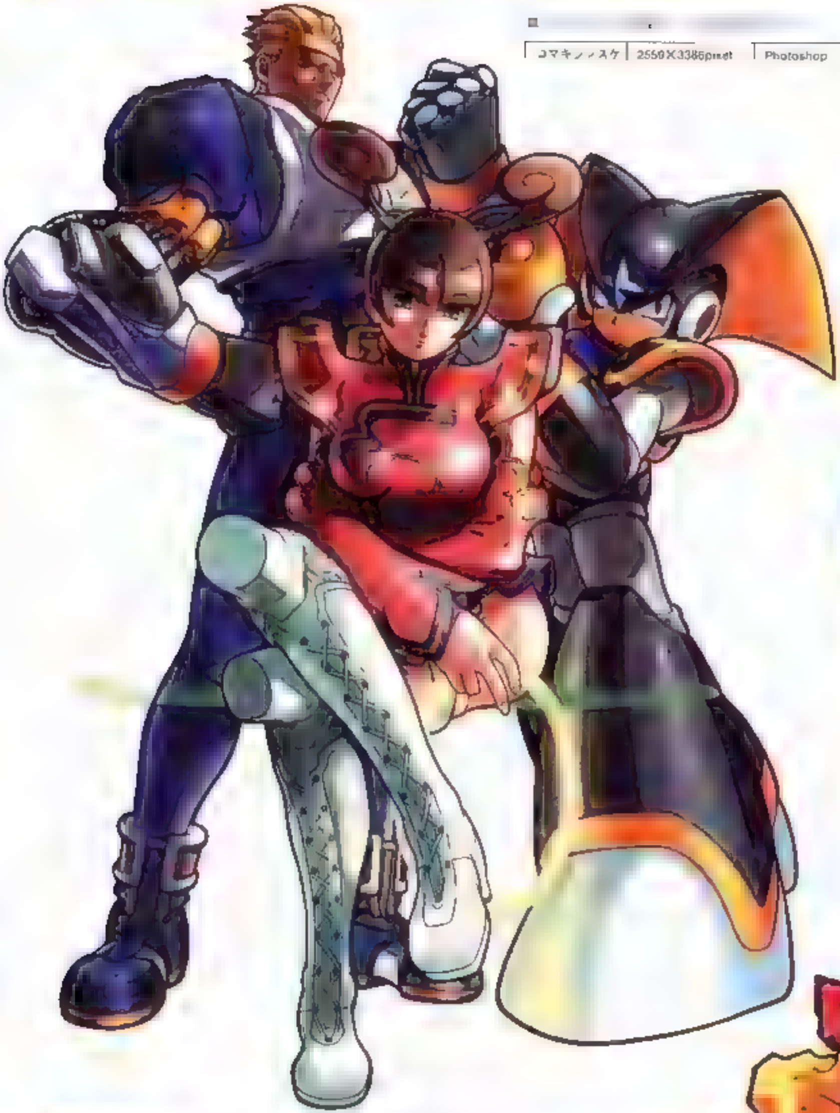
AKIMAN | 2417X1732pixel | Photoshop



ヒデキ | 3071X1980pixel | Photoshop

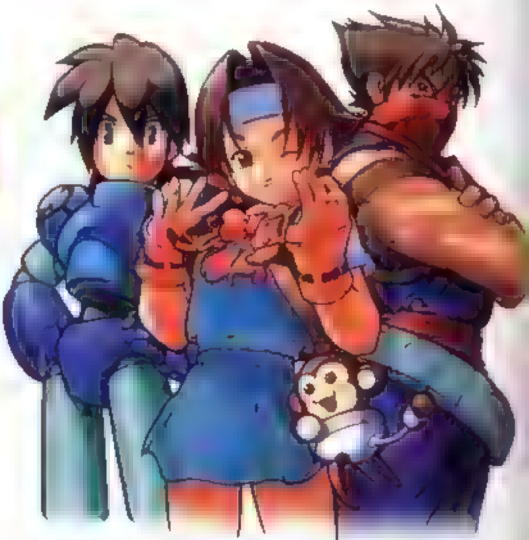
え　とたしかこんときCFCがでかくなった最初の号だったような。サイズを間違えてスカスカになっちゃったってのは最後まで内緒でした。いまだから言えることですが

■
コマキノンスケ | 2550×3386pixel | Photoshop

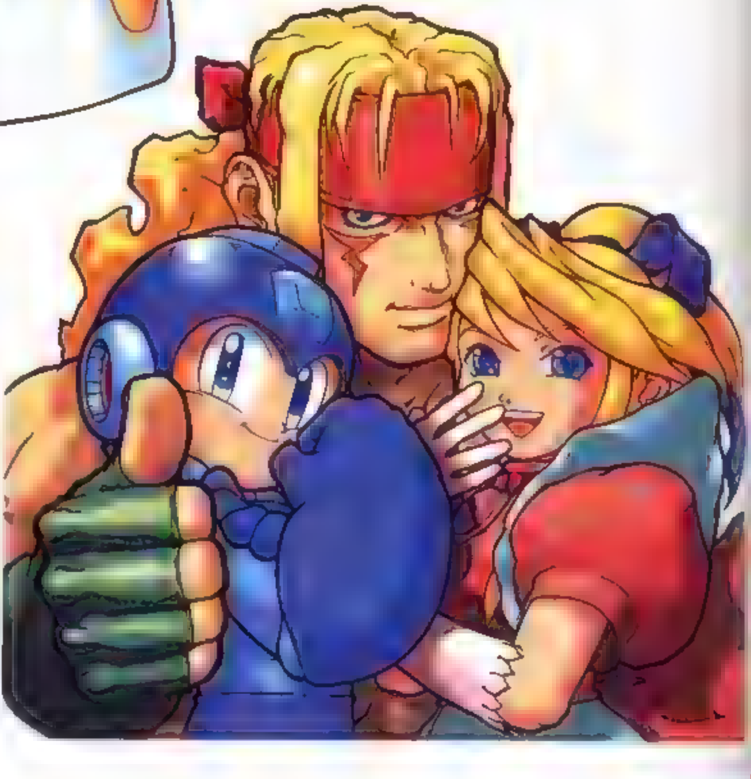


担当最後の表紙ということで気合いを入れてキャラの全身描きました　使い　にくい　たけでした　反省

■
コマキノンスケ | 2600×2600pixel | Photoshop



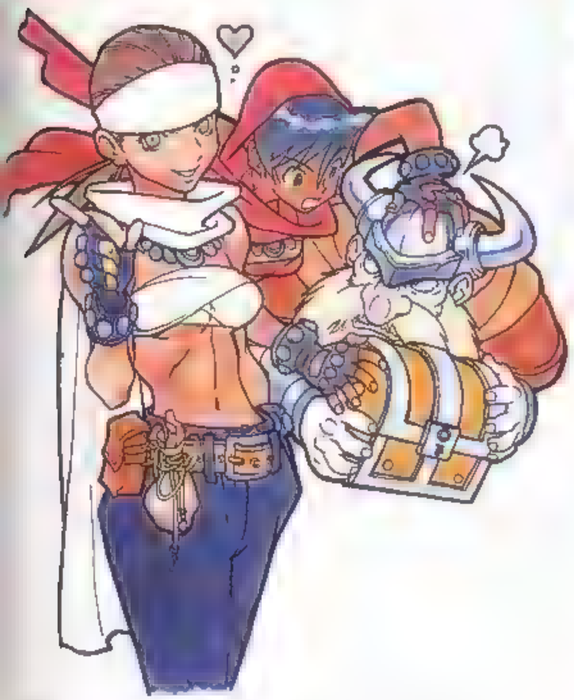
ファンクラブ会報の仕事は毎回楽しんで描いてました　でも　ペ　ンをめくりたくなるような絵でなければならないわけで　毎回難しかったです　反省点は山のよう



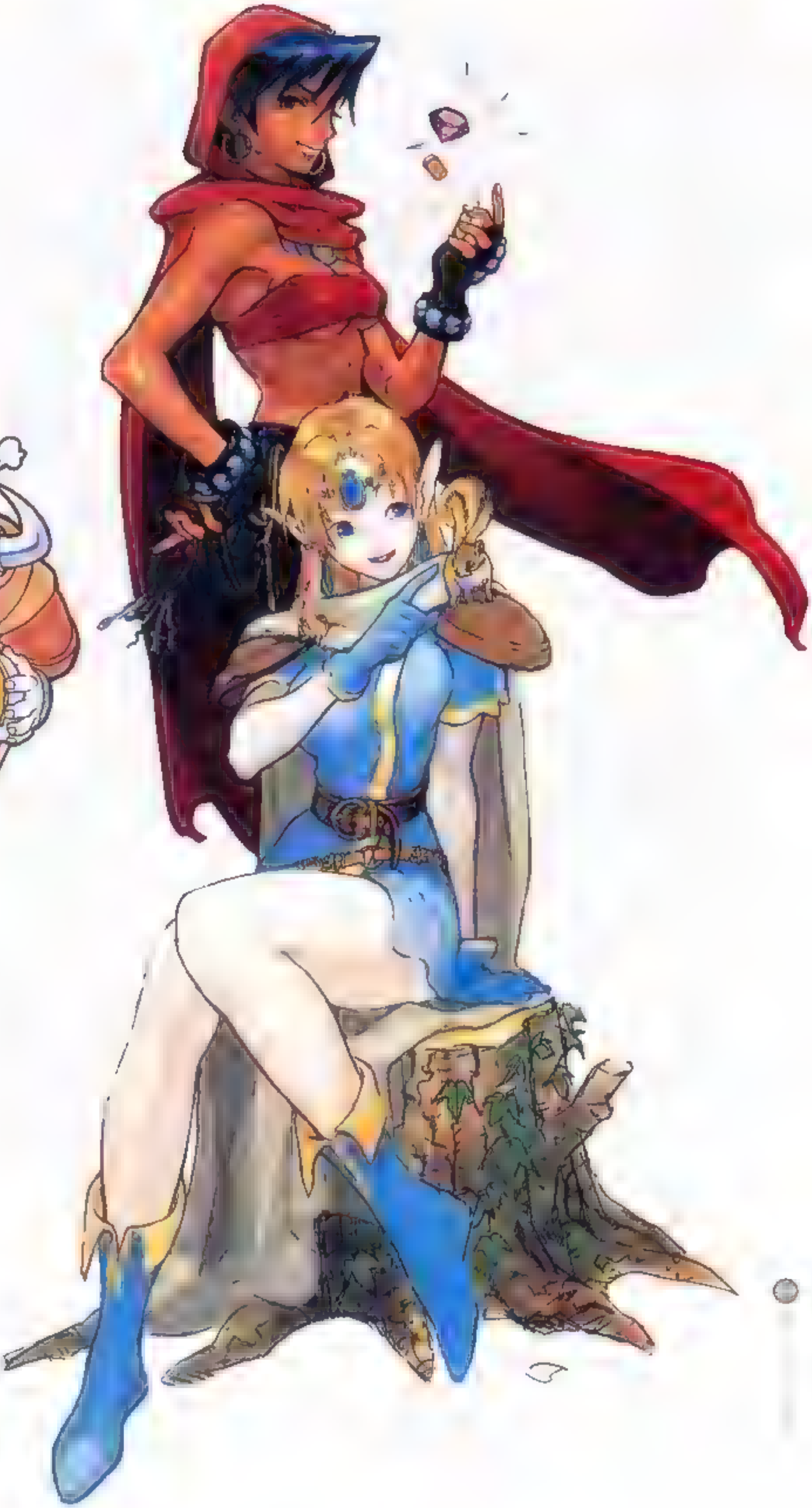
■
コマキノンスケ | 2096×2138pixel | Photoshop

ファンクラブ会報の表紙イラストを描かせてもらえるということで、緊張しながら描いた記憶があります　ファンクラブに入っている友人の家に送られてくるのを見て感動しました

西村キヌ | コピック

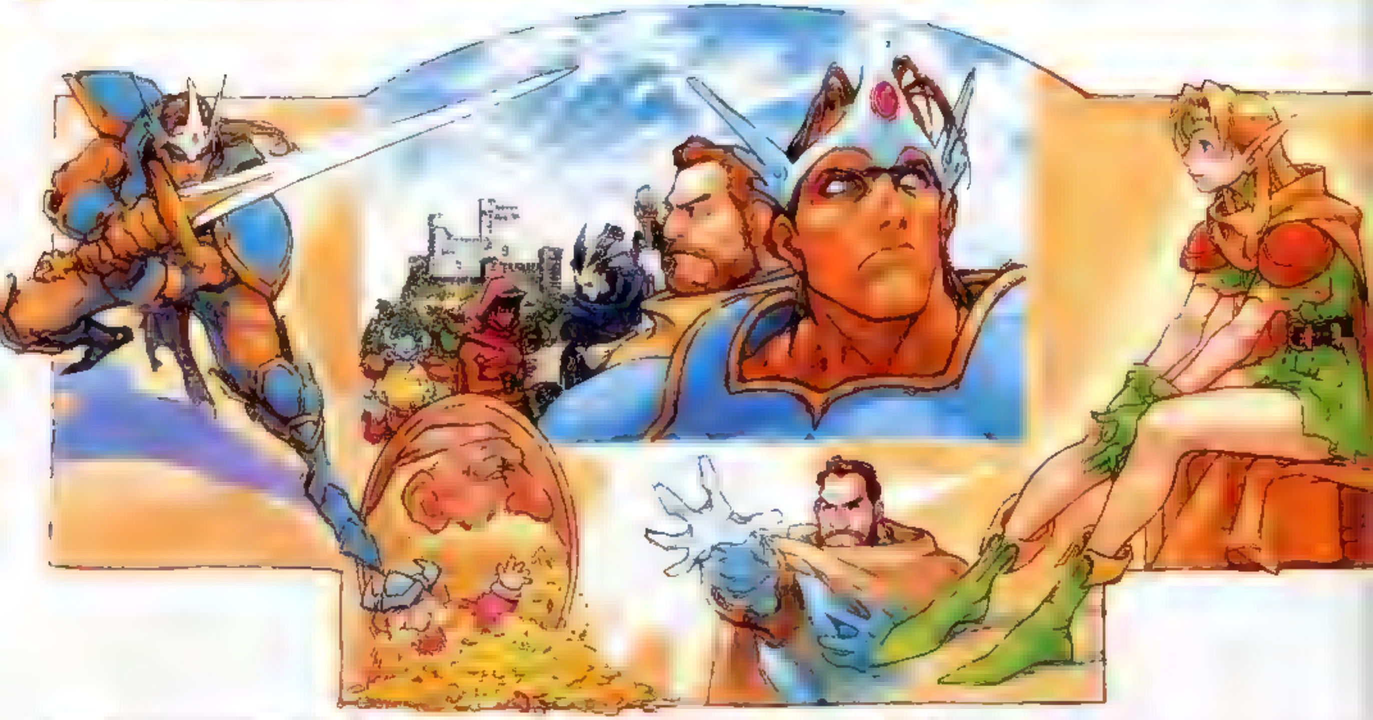


ファンクラブの会報は売るものではなく配るものということで、版権モノの「D&D」のイラストもけっこう気軽に描くことができたのです



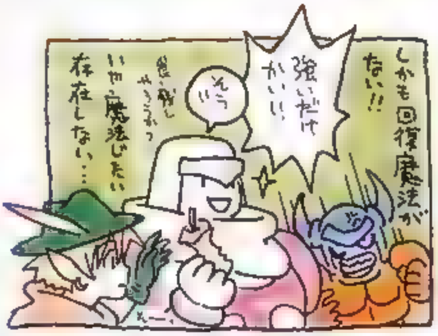
西村キヌ | [illegible]

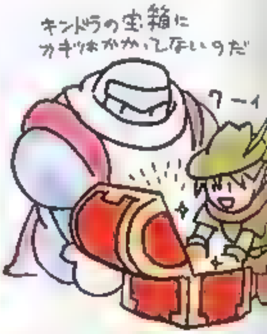
アクセサリーや武器に凝れるのがファンタジーものの楽しいとこですね。[illegible]の腰についてるのはスリング（投石器）です



西村キヌ	33×16.5cm	リキテックス

掲載時は「甘えんしゃねーよ!」「今すぐ楽にしてやる!」などのあおり文句が入って、よりアグレッシブかつ混乱したイラストでした　真ん中のエルフのしれっとした感、は「キントラ」のエルフに通じるものがあるような


しかも回復魔法がない!!
強いだけかいっ!!
そう!!
食い残しやろうがっ
いや魔法じたい存在しない…
えー

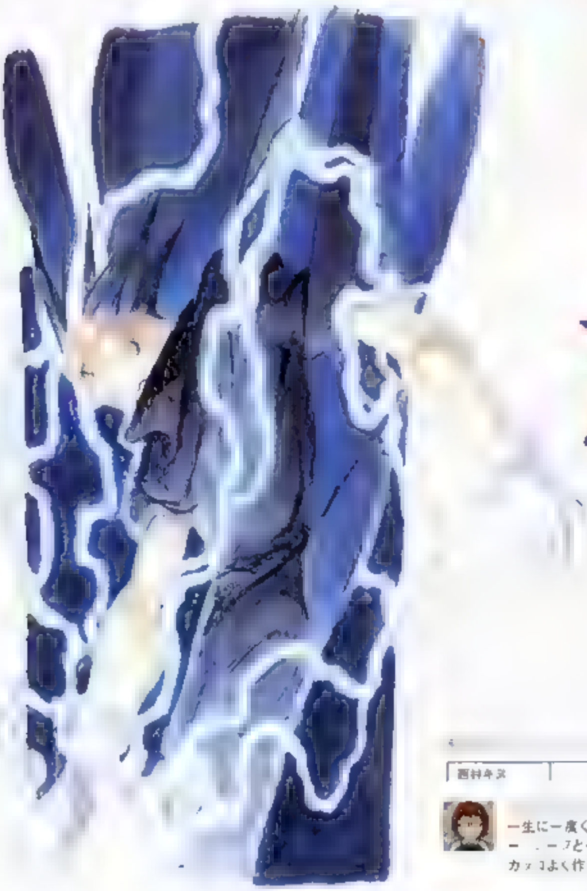

キンドラの宝箱にカギはかかってないのだ
ワーイ

西村キヌ		コピック

「キントラ」に魔法は存在せず、かわりにクレリックが回復アイテム（食べ物）を取ってHPが満タンになると、その余りの分だけ相方が回復できたのです（「喰い残し」と勝手に呼んでいました）。のどかな時代だったなぁ。

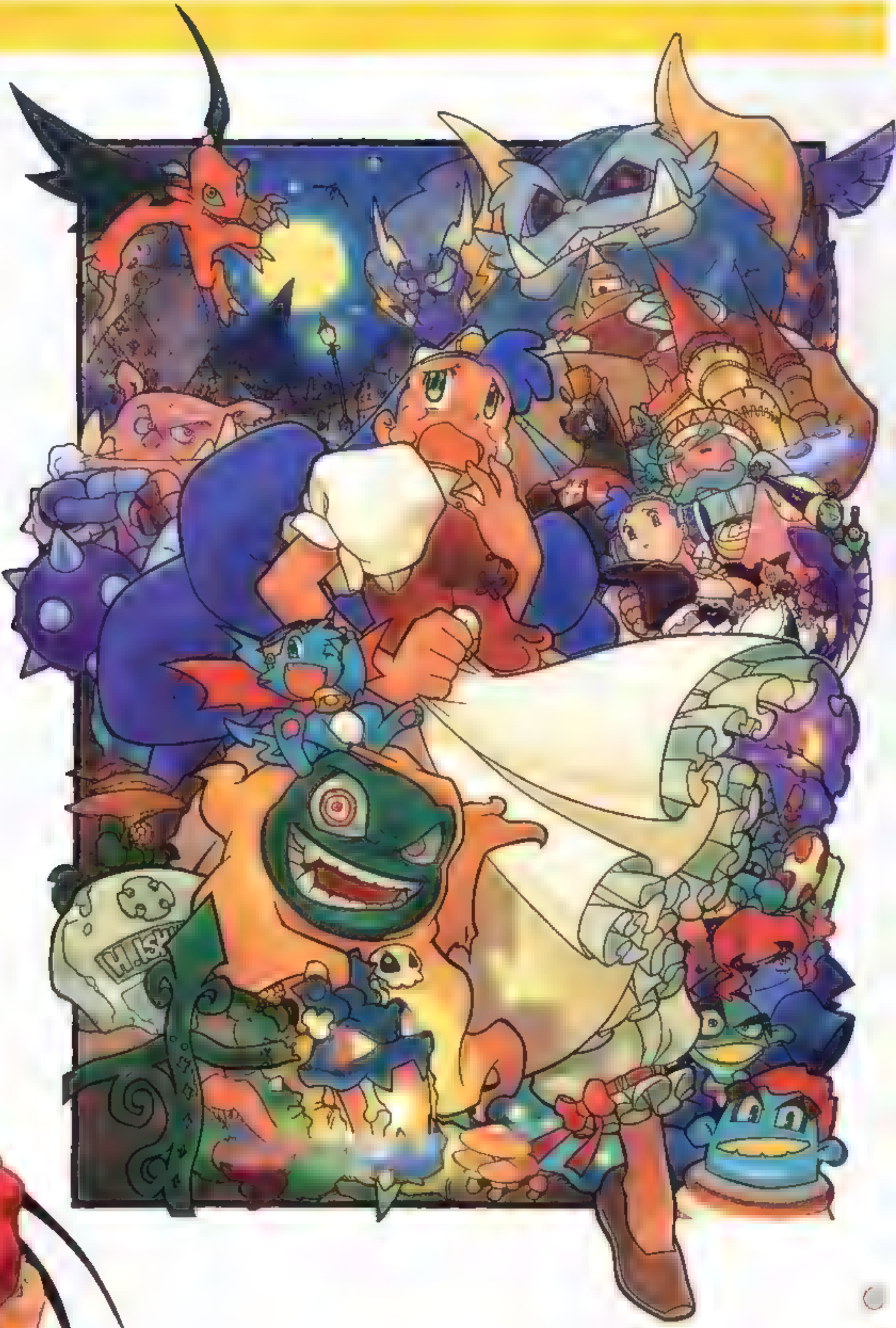
えたやん	2646×3445pixel	Photoshop4.0

初めてMac使って色を塗った作品で、CGで色が塗れるのが単純に楽しかったです　絵的には パレットのかごを塗るのが難しかったので苦労しました



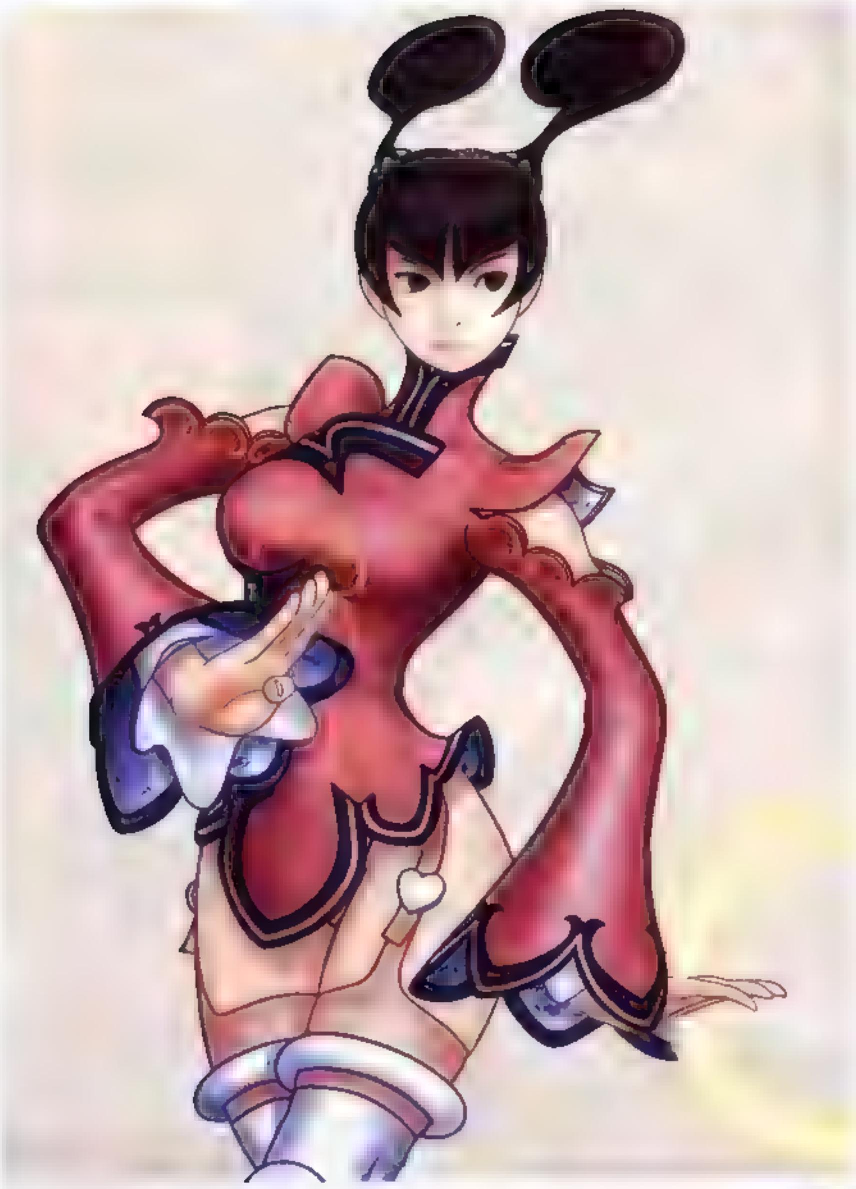
西村キヌ		リキテックス

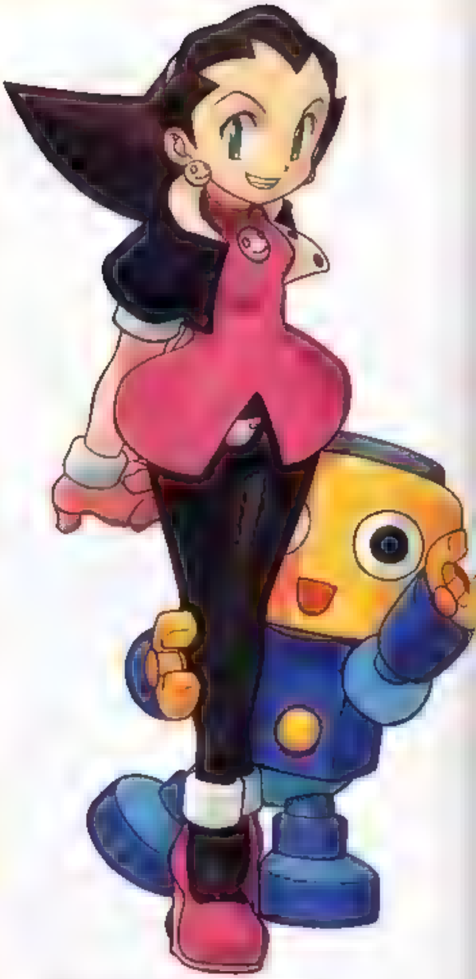
電光の処理といいベタな絵ですが、一生に一度くらいはいいかと思って　マジックユーザー　ーとおいしいポジションのキャラで、オブジェもカッコよく作ってもらって幸せでしたね



ヒマキ | 3500×5098pixel | Photoshop

「魔界村」ってあんま 描かれてなかったよね 最初描きはじめはステンドグラスみたいに切り分けて 原色塗りでなんて考えてたんだけど 映えないのでやめました



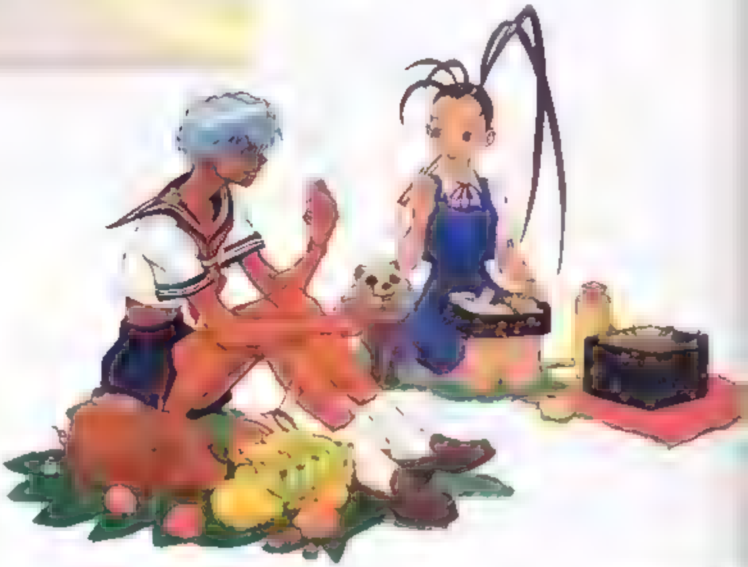


ヒテキ	1519×2797pixel	Photoshop

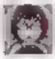
なんか ョブン恐いね こんなんが夜中に襲ってきたら金属バットで応戦するかも 柔らかく[illegible]るようになるまでまだまだの頃でした

レイセンヒ　顧ニ	1952×2188pixel	Photoshop

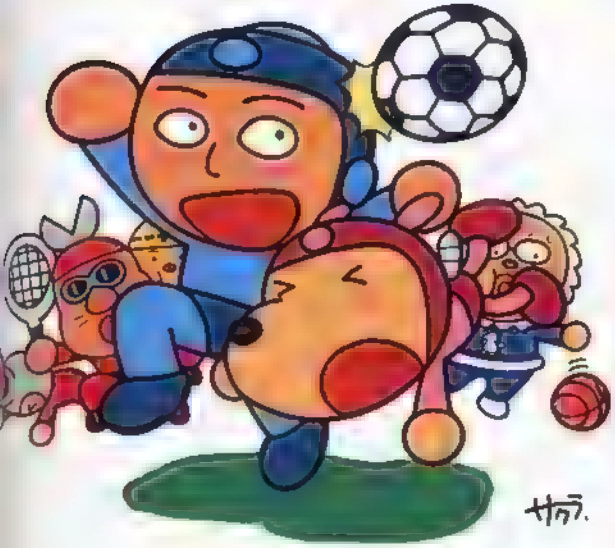
[Designer's comment] 「恥知らず」とは、こういうのを言います。服のディティールだけ妙に凝ってるのがさらに恥ずかしいですね。



西村キヌ	3510×2440pixel	Photoshop



■弁当を一生懸命描いた覚えがあります。こんなに食べるんかという感じですか　この上にふたりのやりとりというかコントみたいな読み物が載っていました

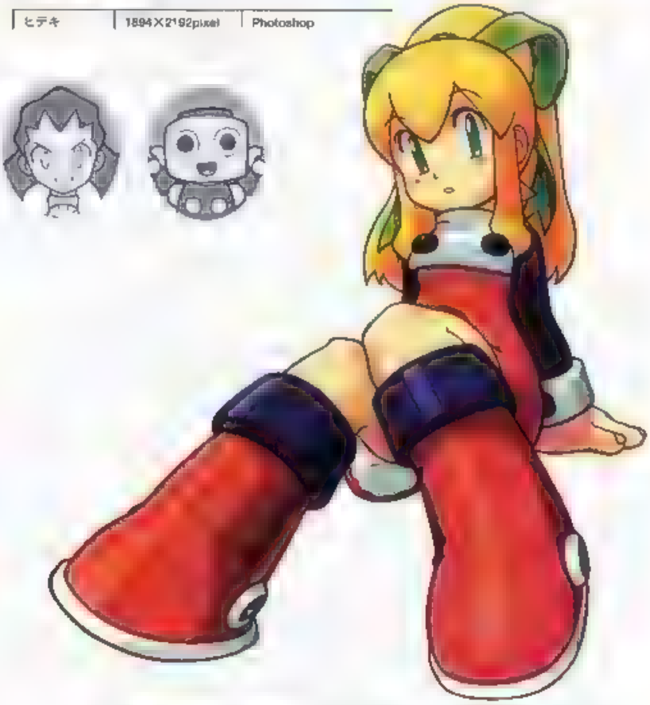


[illegible]

サクラ | 2504×2151pixel | Photoshop

[illegible]

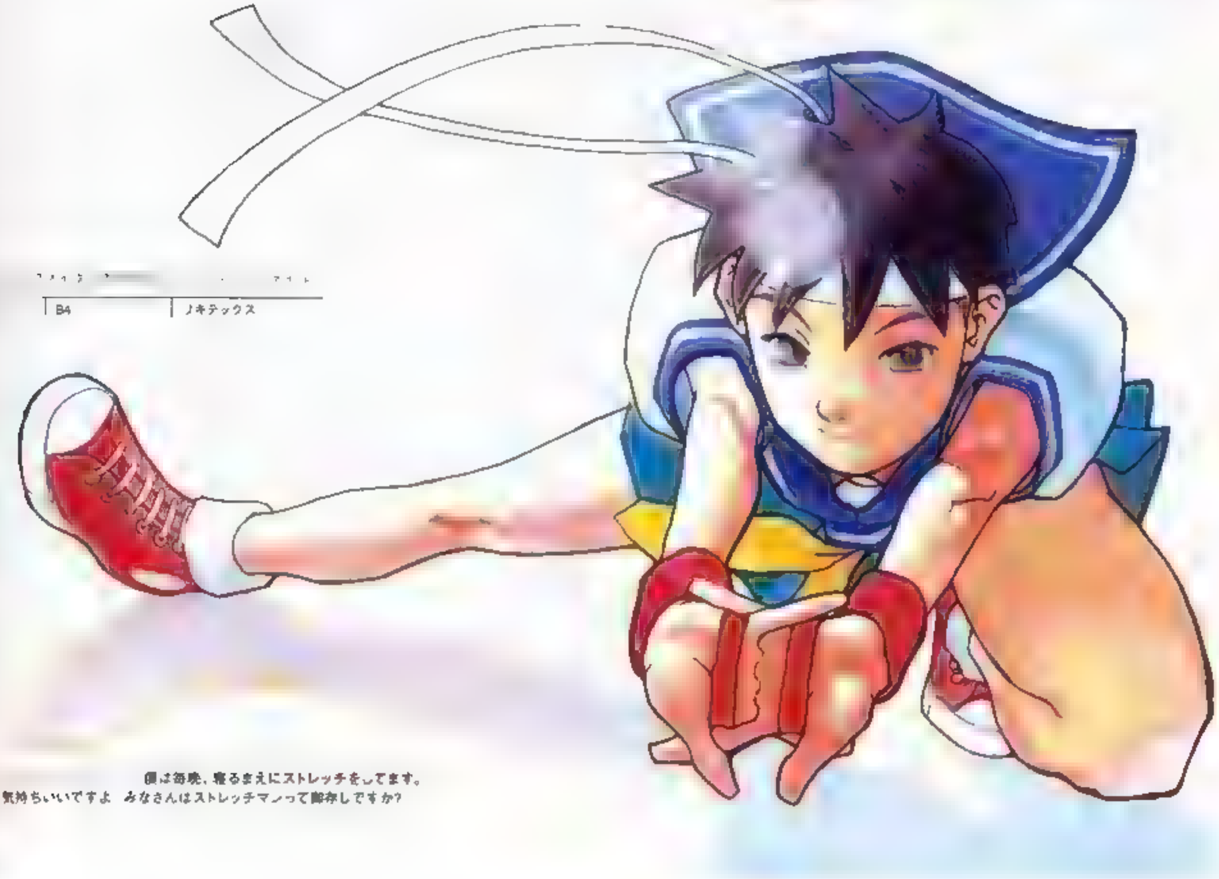
ヒテキ | 1894×2192pixel | Photoshop



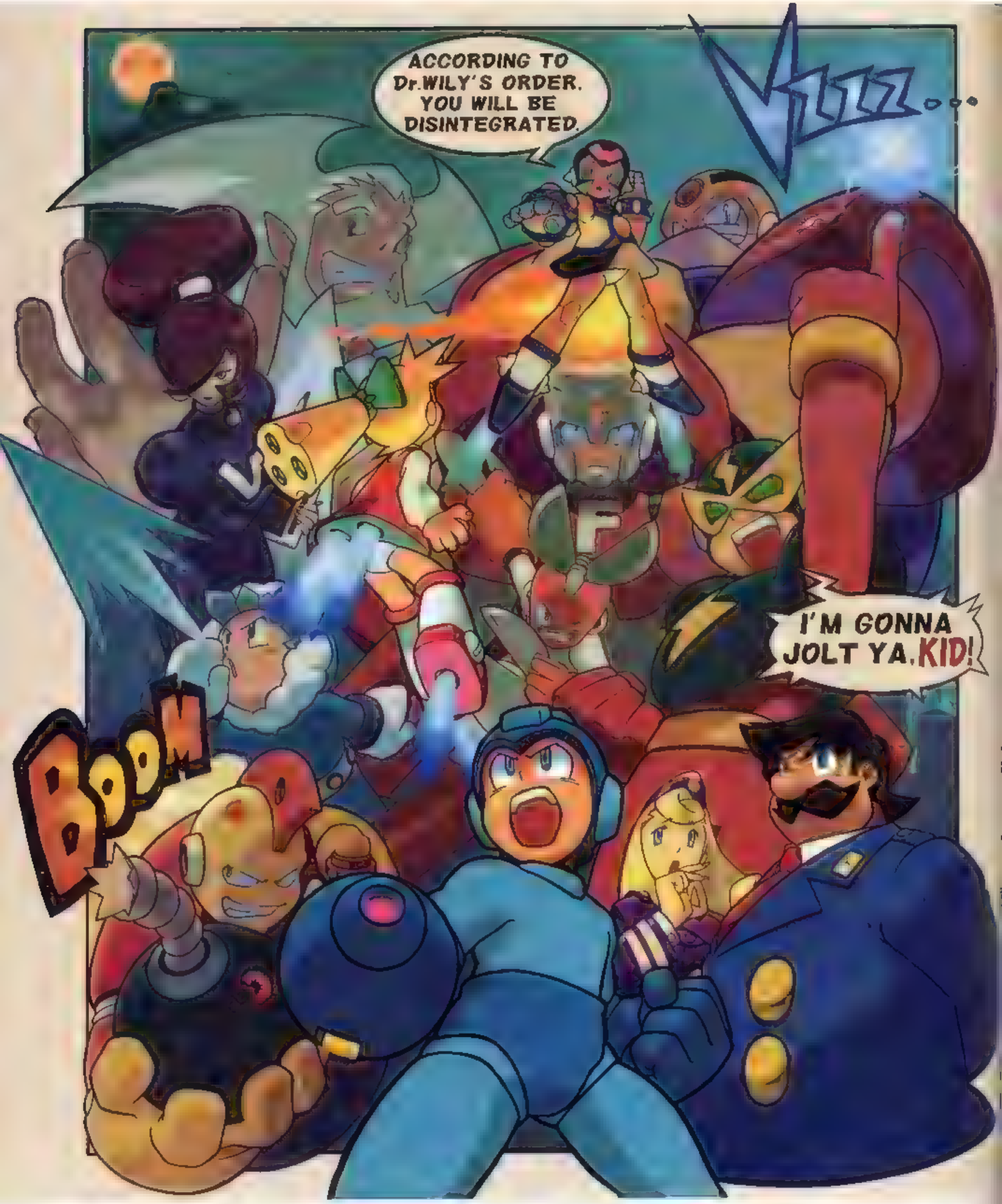
ずいぶん昔に描いた気がするロールちゃん。自分自身でもいま落書きするとこの頃とまた違うロールちゃんが出来上がるのが困ったところ。

[illegible]

ЯMX | B4 | ノキテックス

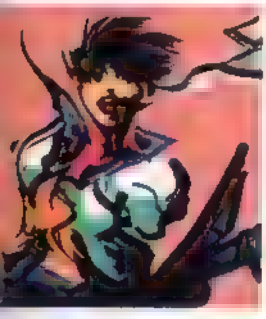


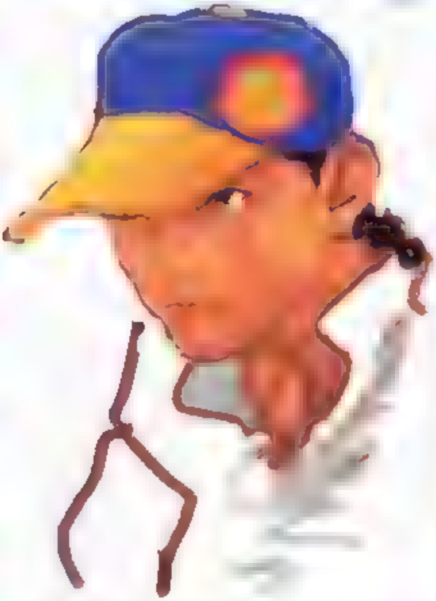
僕は毎晩、寝るまえにストレッチをしてます。気持ちいいですよ みなさんはストレッチマンって御存じですか?

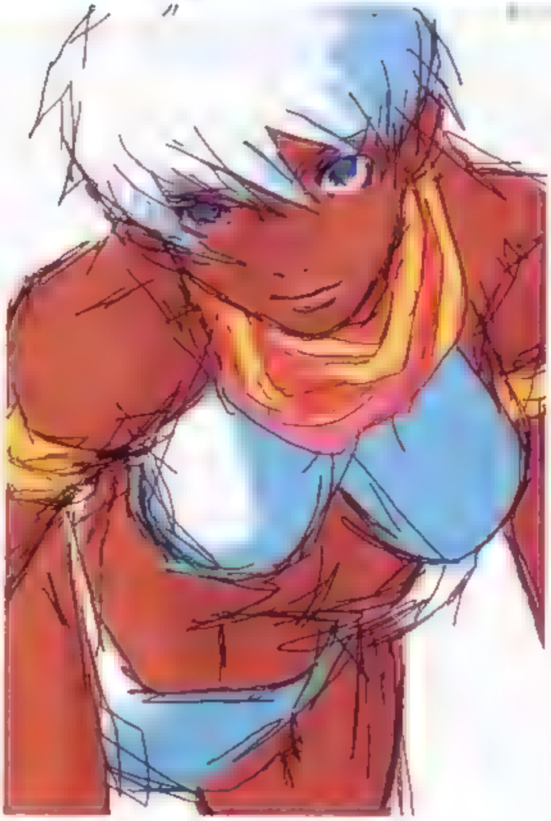

ACCORDING TO Dr.WILY'S ORDER. YOU WILL BE DISINTEGRATED.
VZZZ...
V
F
I'M GONNA JOLT YA, KID!
BOOM

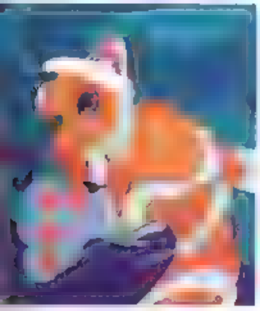
ヒテキ	3534×4345pixel	Photoshop

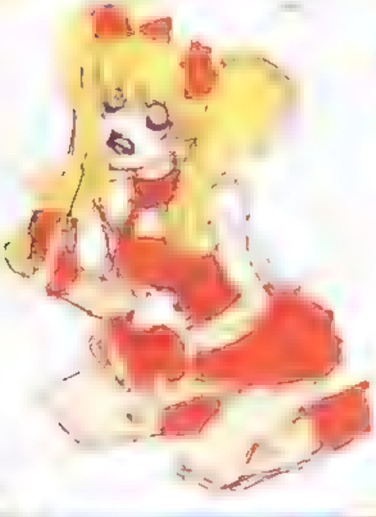
このなかで好きなのは ファイヤーマンと 長官の秘書のヒトかな。Wワルツ（画面中央の女の子ロボ）のコスチュームがキューティーハニーっぽいですが

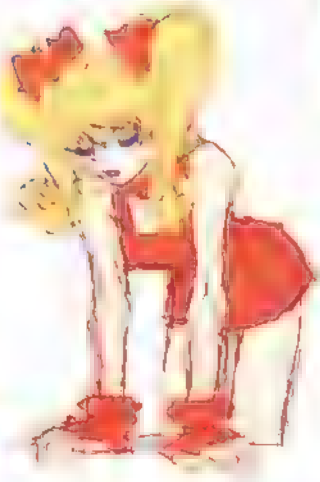


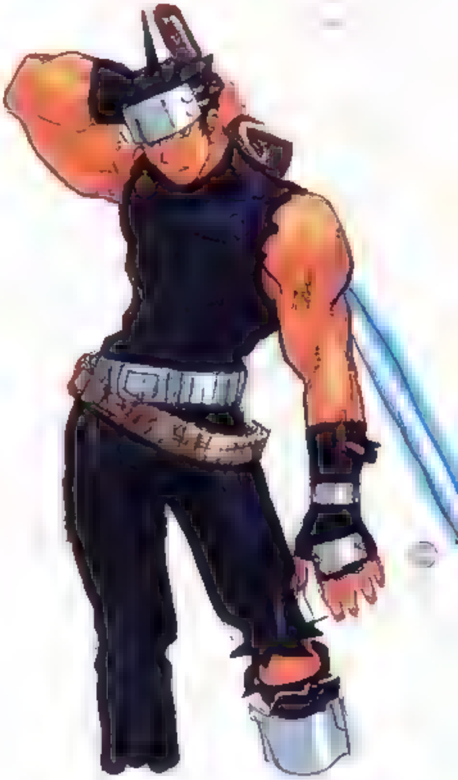


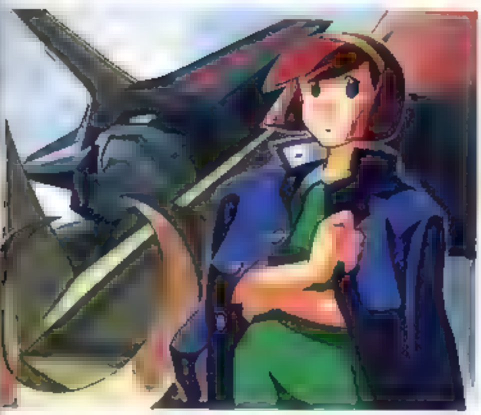


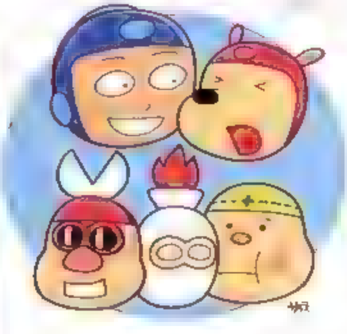


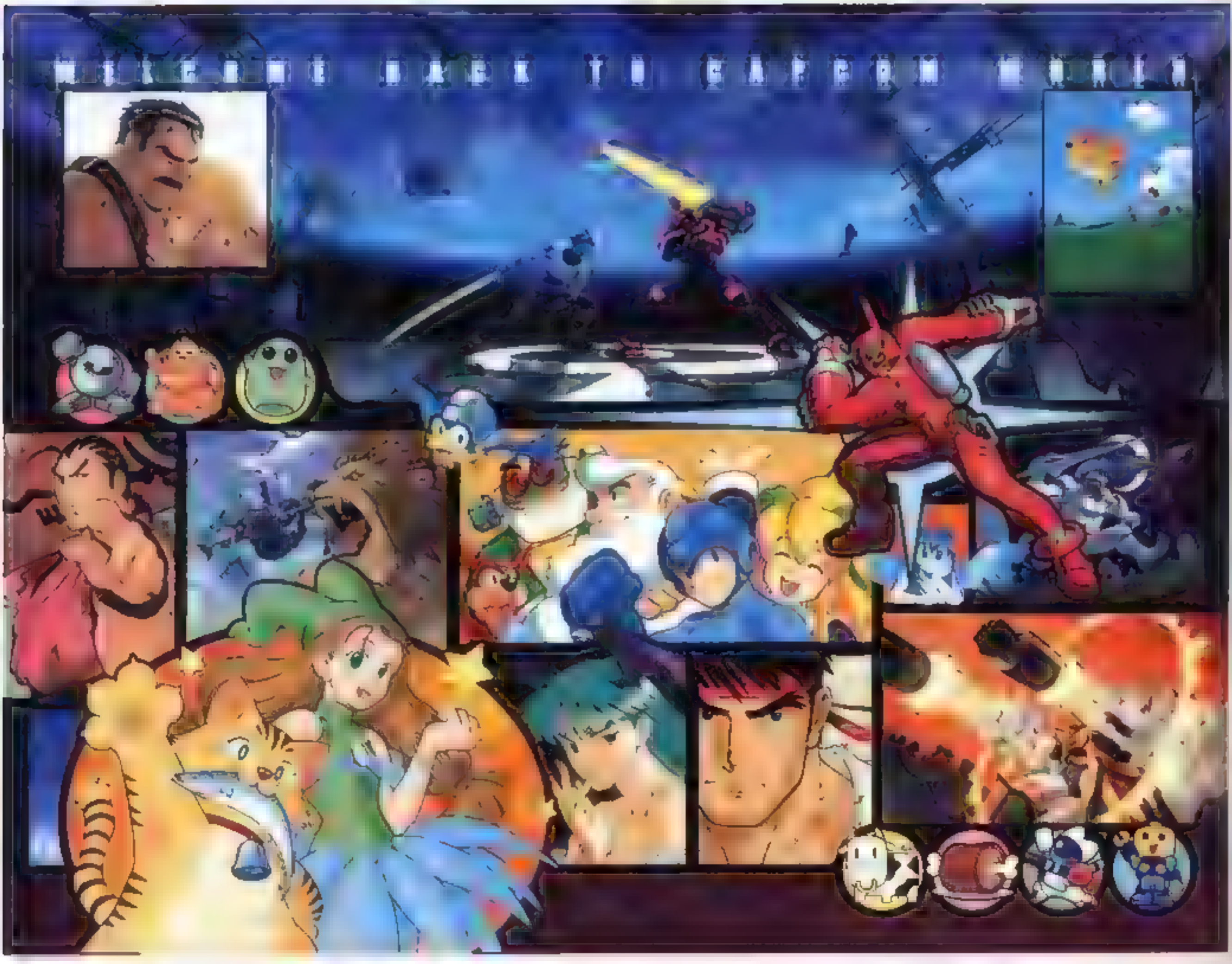






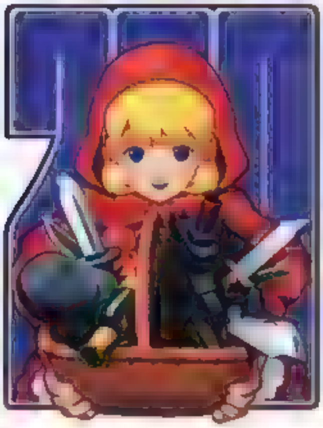





WELCOME BACK TO CAPCOM WORLD

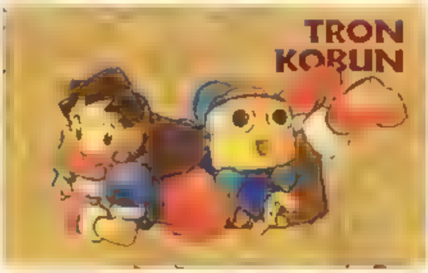
SENSEI | 4200X3228pixel | Photoshop

集合イラストが注文でしたが、ありがちなキャラの集合ではなく「世界の集合」で、ひとつの固まり感、みたいなものを出せないか　とか考えてあがいてみました



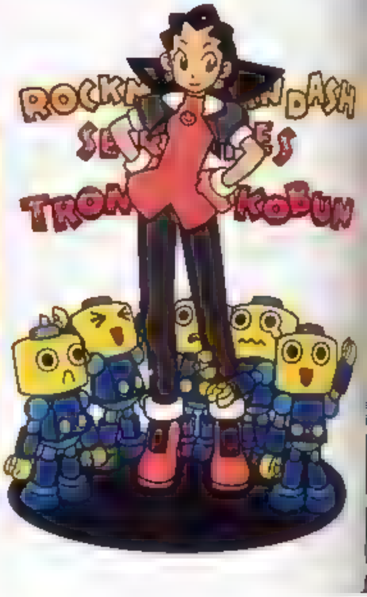
コマキシンスケ | 2500X3298pixel | Photoshop

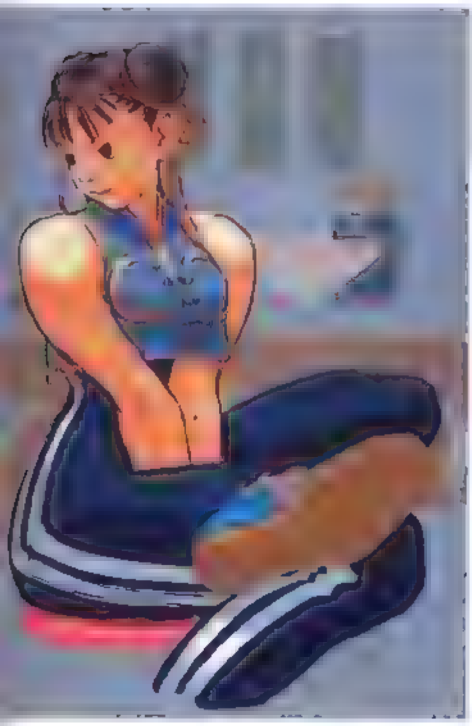
バレッタを可愛く描いてしまいました　反省、もう少し艶のある絵にすれば良かったかな。



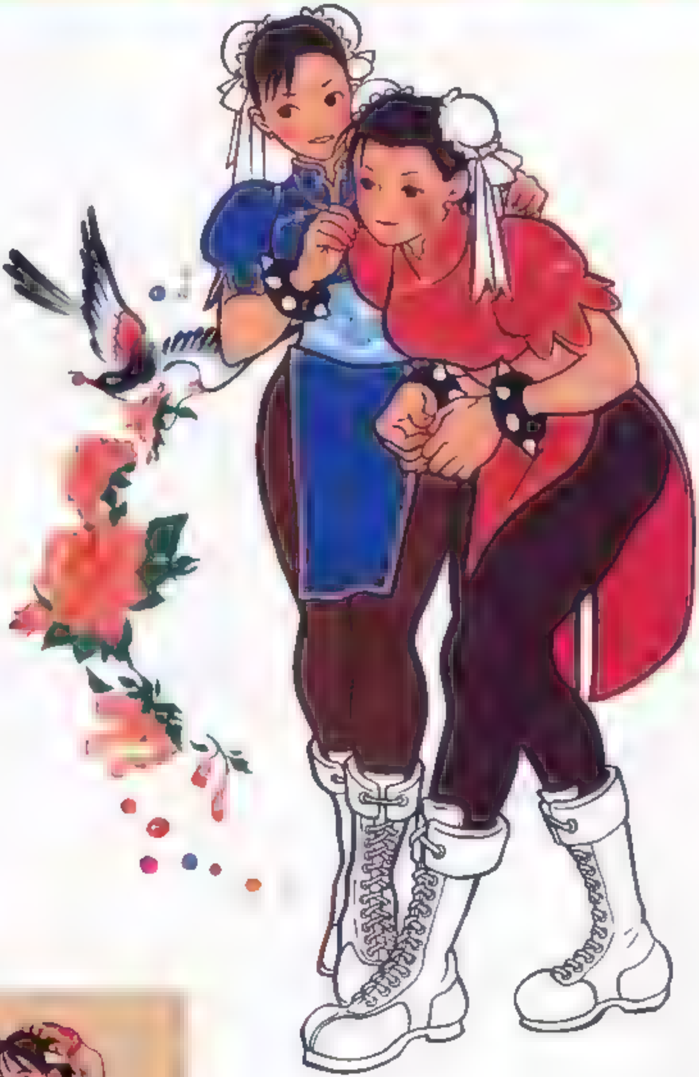
森田誠 | 右 927X1477pixel、上）1461X915pixel | （右 Photoshop、上 Painter

右のは実際テレカになったのかどうか知りません。上のは手に取るのがちょっと恥ずかしくなるような感じを狙ったのですが、どうでしょう?


ROCKM N DASH
SE ES
TRON KOBUN

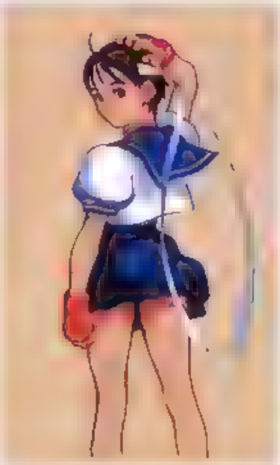


AKIMAN | 2211×3140pixel | Photoshop



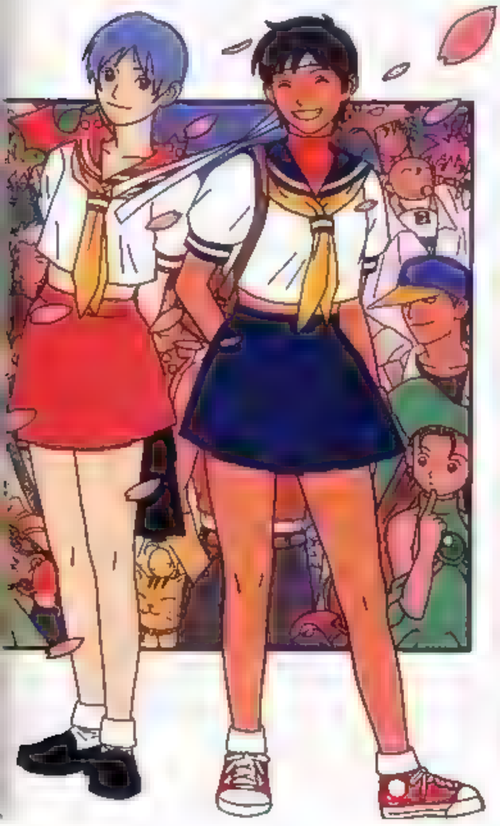
にしざわあきこ | 4095×5870pixel | Photoshop

まさかこの絵が画集に載るなんてこれっぽっちも考えてなかったので焦りました 部長から「外注みたい」とコメントをもらった記憶があるんですけど、外注みたいですか? 女の子を描くのはとっても楽しいですね 絵はどうだろう? って感じですか



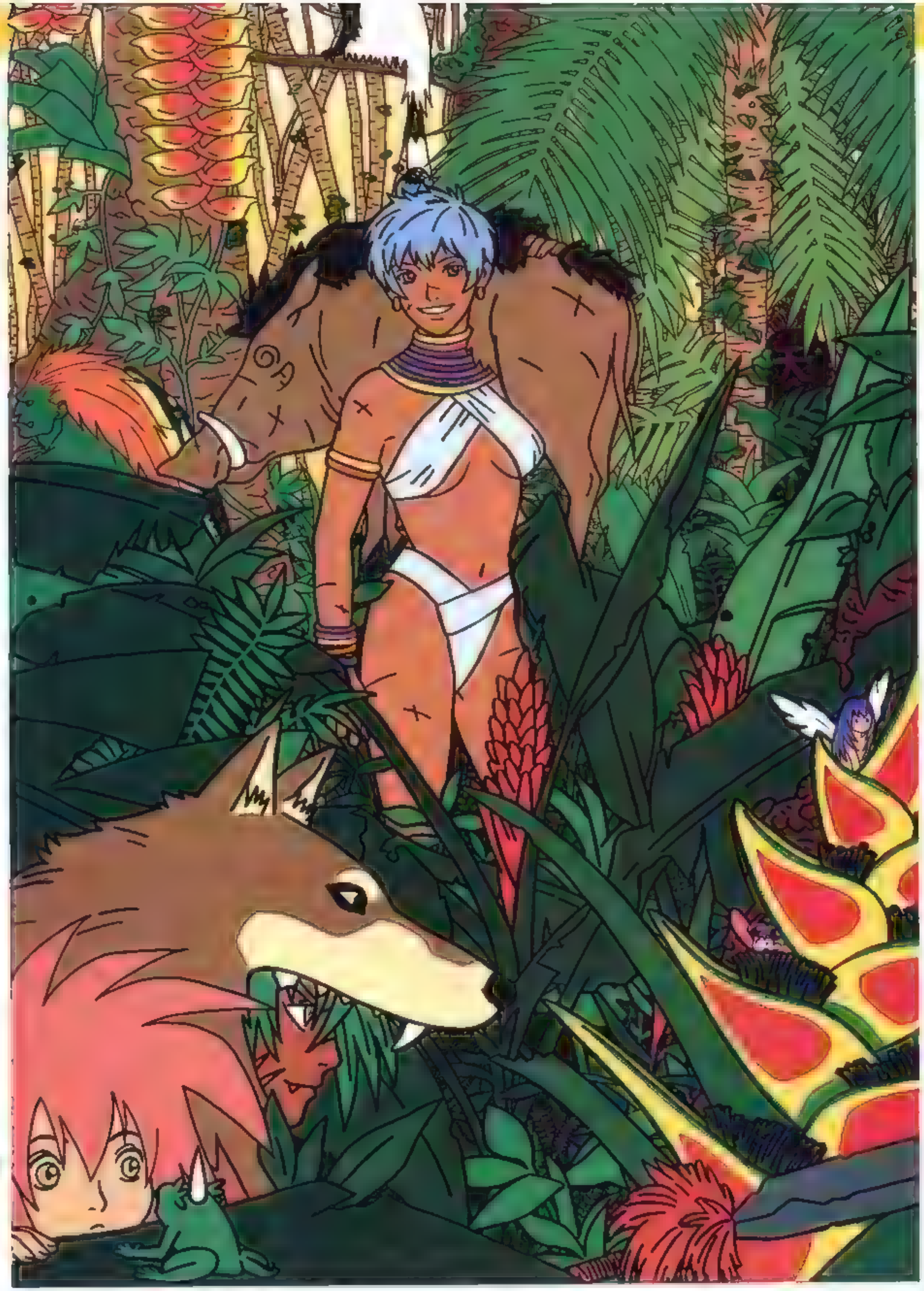
CRMK | 1800×3000pixel | Photoshop

これは テレカ用の絵です たしか テレカでCDとか買えればイイのに と思います そういえば テレカで電話代が払えると何かで読みました たしか



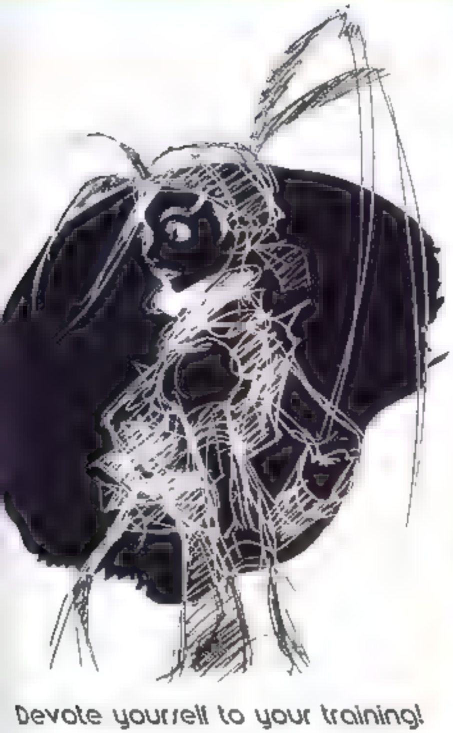
オオイシ | 3317×4814pixel | Photoshop

3，4月の絵なのでキャラ全員制服着せてます 単純です理由は いろんなキャラが隠れてます 何人いるか数えてみるとちょっとした暇つぶしに最適です



オイイン　3317×48 4pixel　Photoshop

とにかく植物を描くのが大変でした。白黒のときは線で真っ黒に見えたものですが、色を塗るとそうでもなくなるんですよね。不思議です

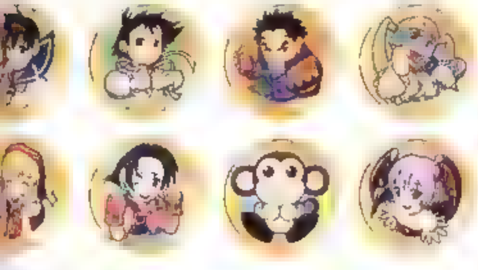

Devote yourself to your training!

西村キヌ　2 96×3288pixel　Photoshop

実物はえんじ色のTシャツにピンクで刷られてていい感じでした。なんとなく描いた落書きですが、使ってもらってヨカッタヨカッタ

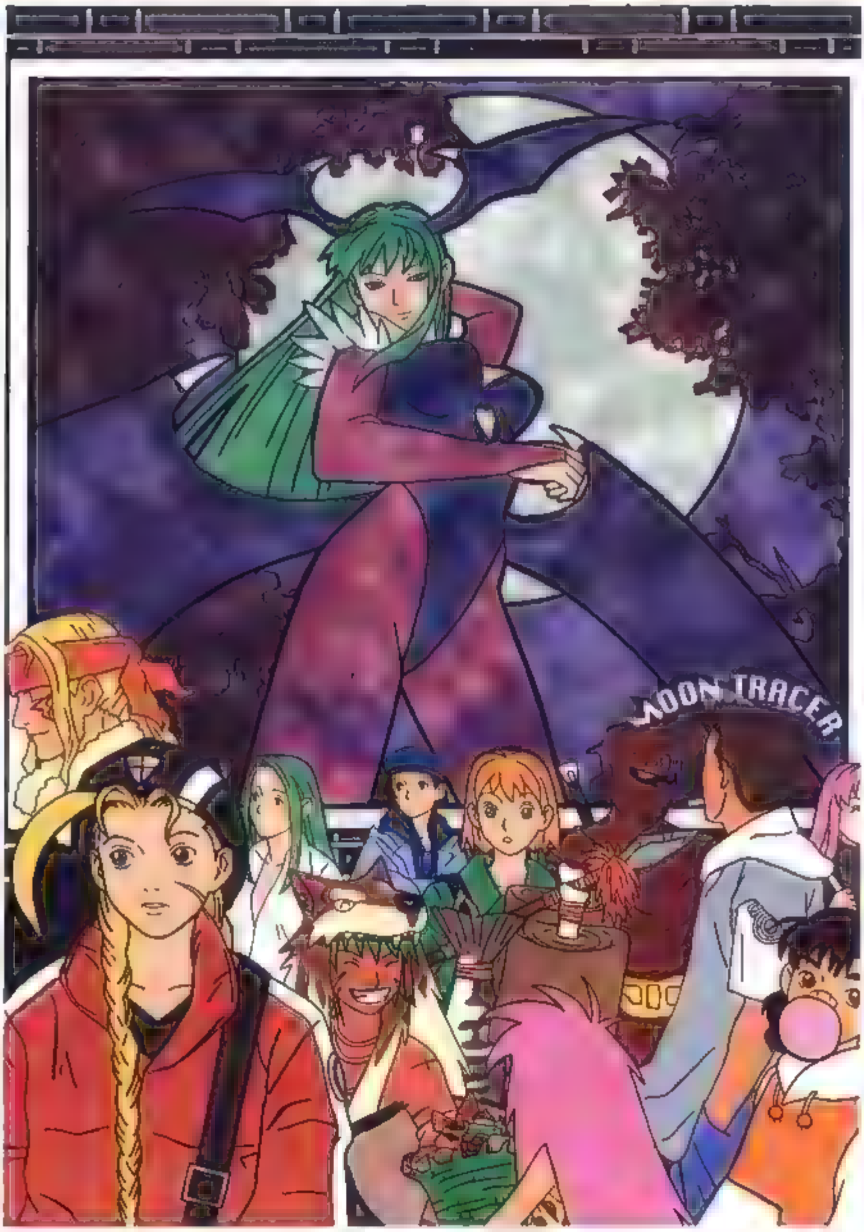
[illegible]　3317×4814pixel　Photoshop

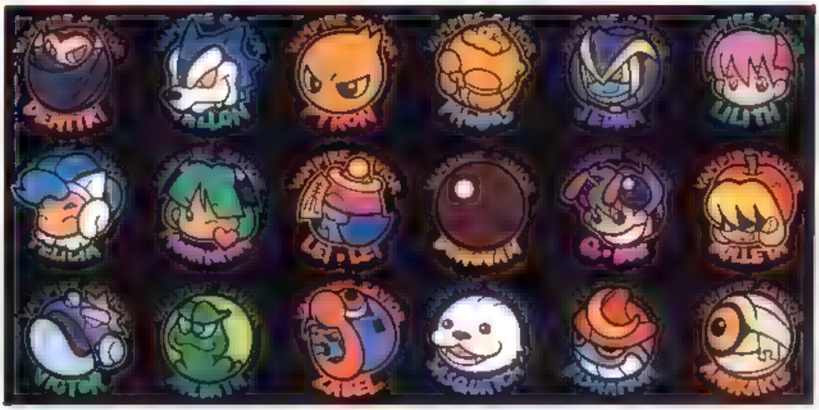
化粧品のポスターをイメージして描いたモノかな。MOON TRACERは確か技の名前です。この絵はわりと楽に描けました。

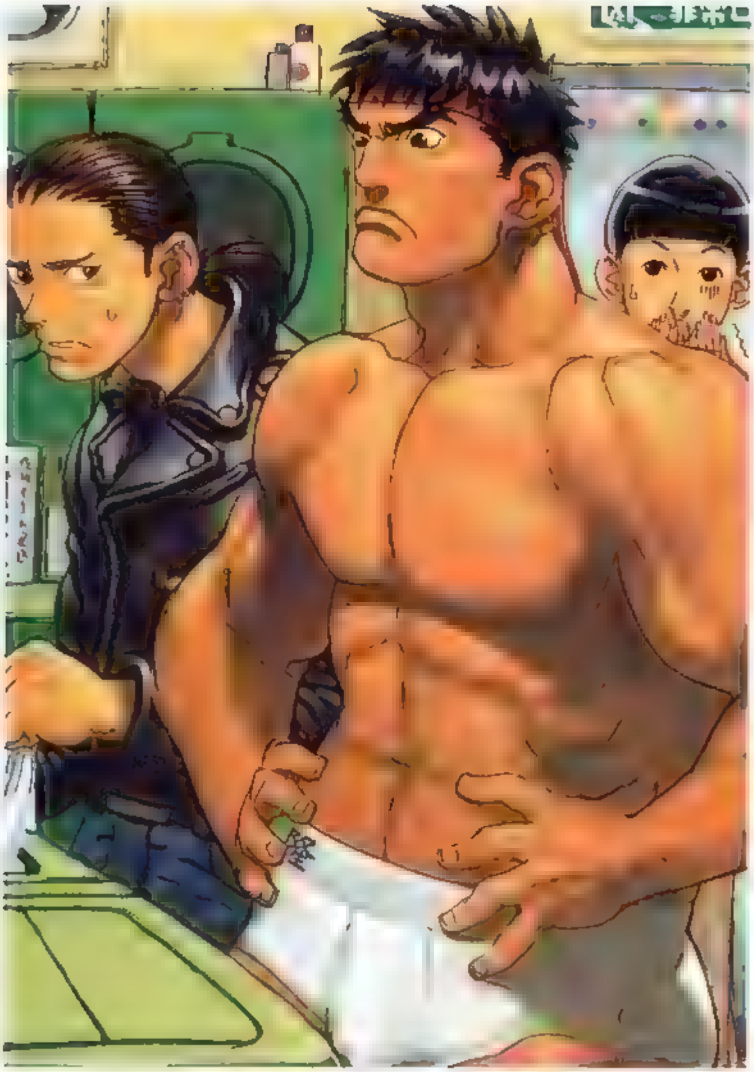


1378×1378pixel　Photoshop

売っているところを見たことがないこのピンバッジ。金色のフレームを頑張って作りましたが、実際は絵の部分しか使われてません。キャフーッ

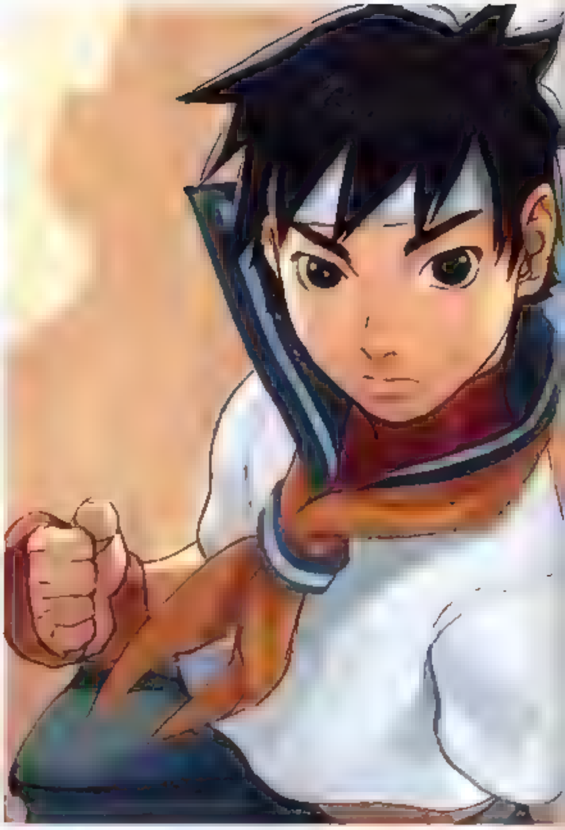

MOON TRACER


DEMITRI
GALLON
JEDAH
LILITH
LEI-LEI
Q-BEE
VICTOR
ZABEL



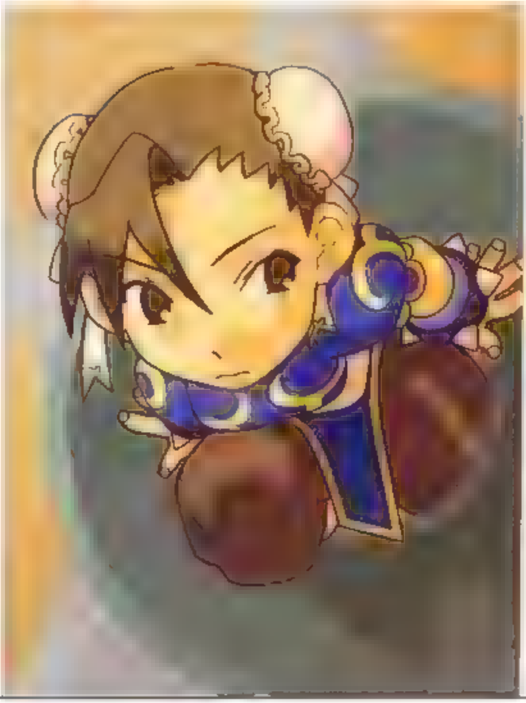
イケノ	1474×2098pixel	Photoshop

このシチュエーションでもっとかっこよく描けただろうといまでも思いますが、後悔しないようにその時点でできる精一杯の努力をして1枚1枚しっかり描かないといけません



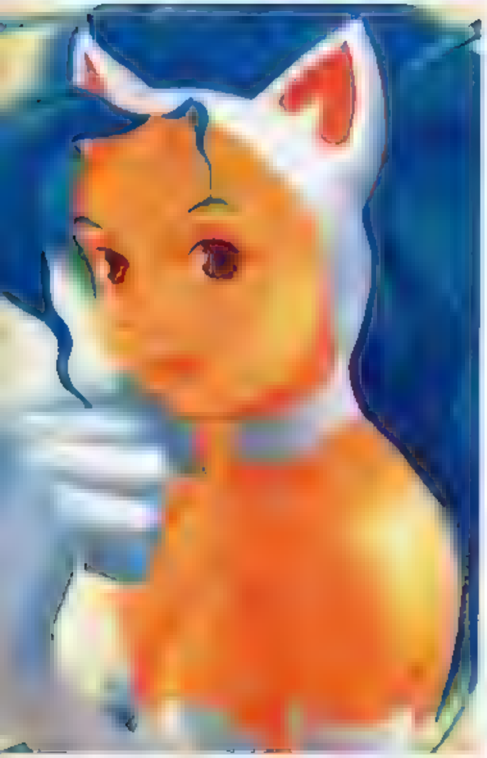
イケノ	1147×1618pixel	Photoshop

もっとちゃんと描かかんとダメですね～ なんか反省します。すいません、がんばります



絹田鋼	1588×2159pixel	Painter

Painterを使ってるのにPhotoshopみたいな塗り方をしている謎のイラスト 逆ならカッコイイのにな～

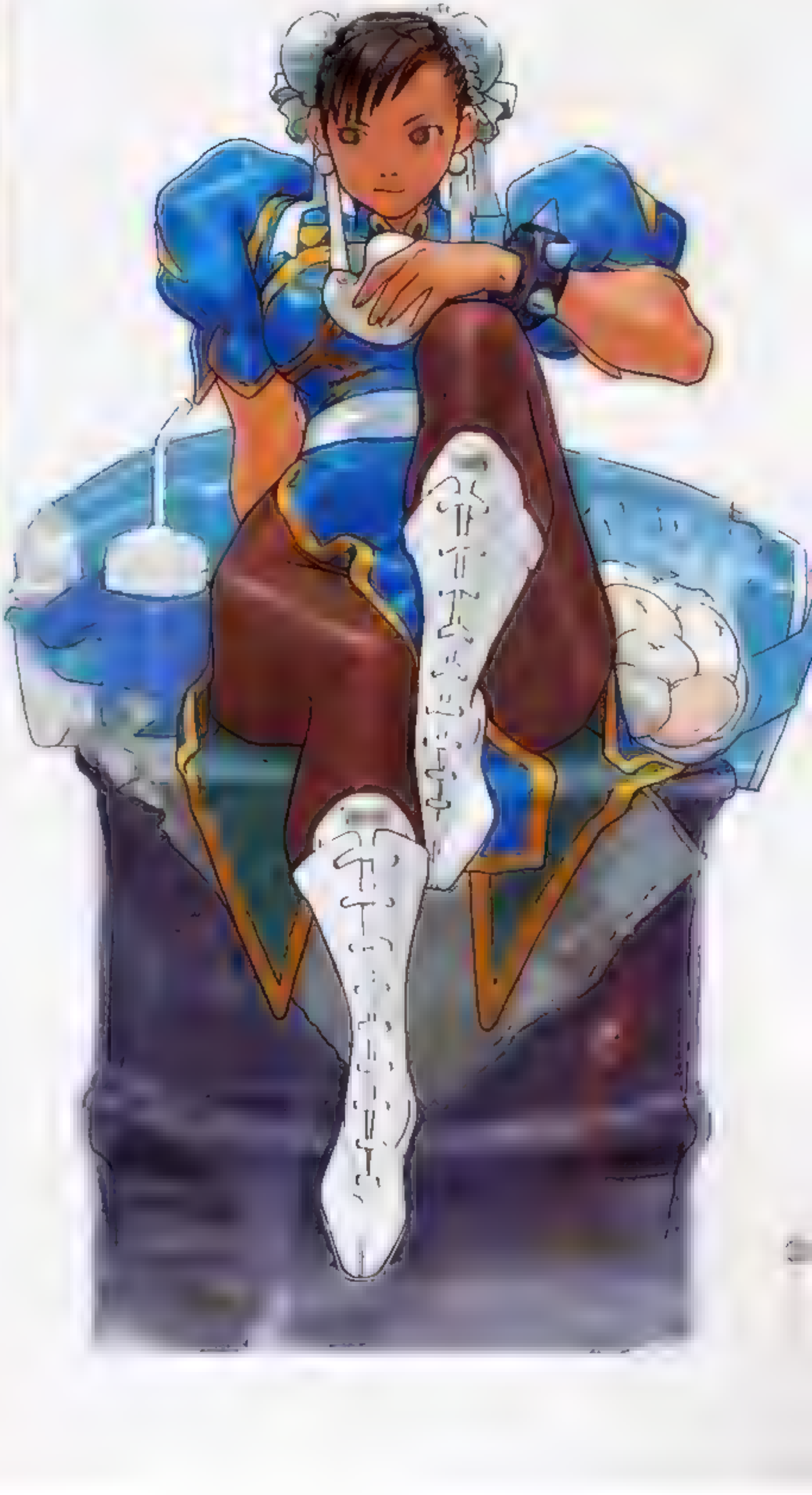


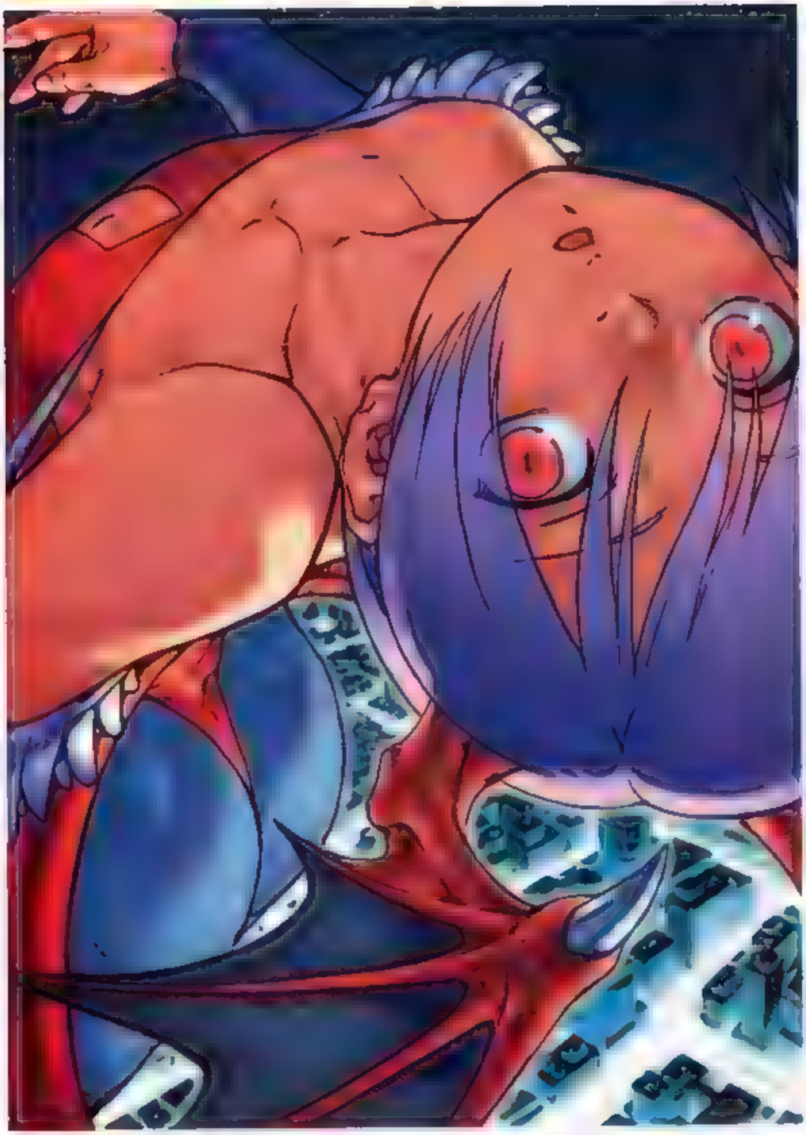
2

犬ちゃん | 2536×3500pixel | Photoshop

Designer's comment　以前から柔らかいトーンで女の子を描きたくて、ちょうどその機会があったので描いてみました。印刷で予想以上に濃い色になったのが残念です。淡い色はデリケートですね

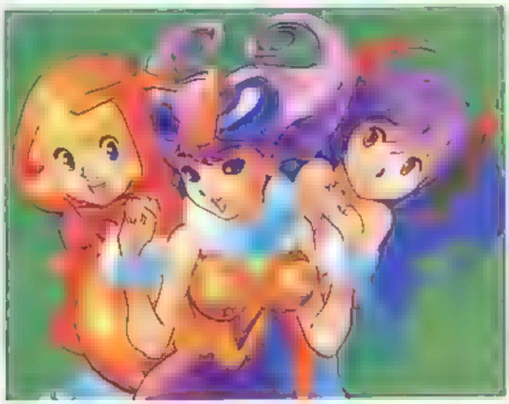
AKIMAN | 2101×3000pixel | Photoshop

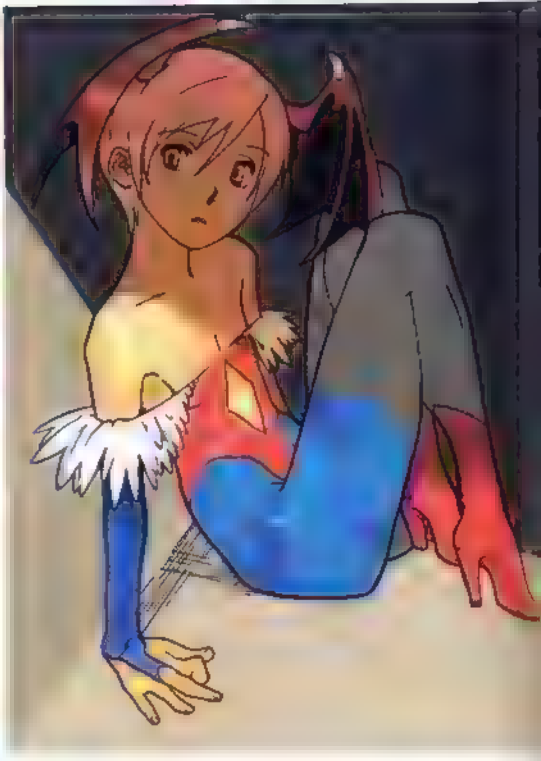




えそやん　1585×2242pixel　Photoshop4.0

スペシャルカード用に描いたんですが、いまだに製品を見たことがありません。誰か見せて……。絵としては彼女が大変だったけど効果は出たと思うので結構好きです





CRMK　1161×1505pixel　Photoshop

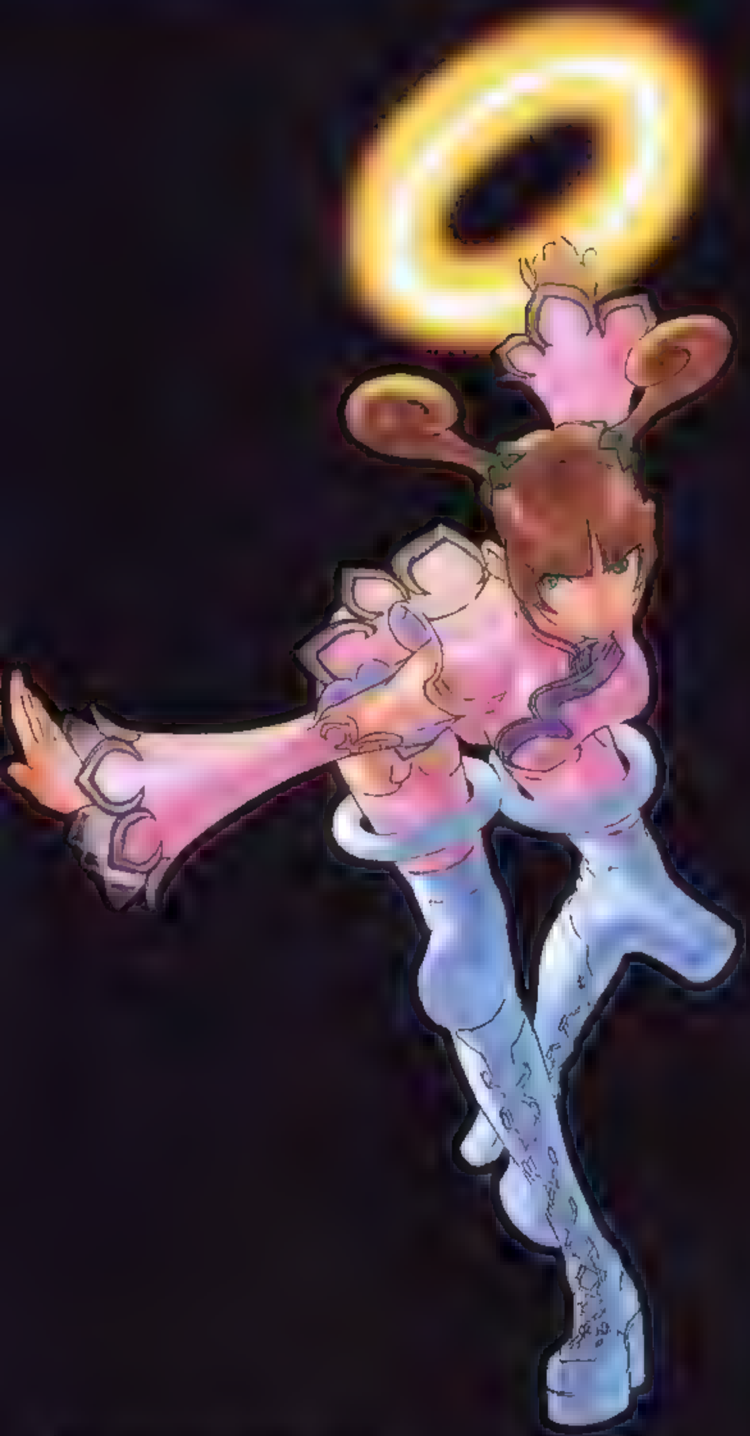
線画を描いているときは、こんな風になるとは思ってなかったので、塗りで雰囲気が変わって楽しかったです

CRMK　908×857pixel　Photoshop

右側の娘から少女漫画っぽいかなと思ってます。少女漫画風を目指して描いたので、羽根を描き忘れてますが

大ちゃん　2527×3500pixel　Photoshop

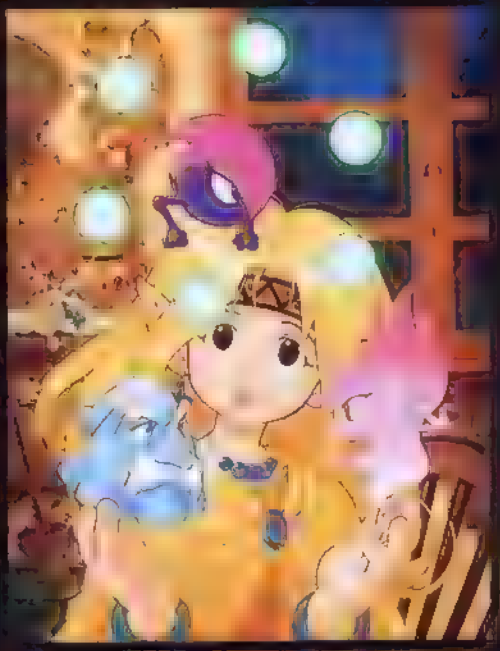
頭のなかでは、もっと色っぽくHな感じにしたかったんですけど、ちょっとおとなしくなっちゃいました。絵的には明暗がはっきりしていてわかりやすいと思います

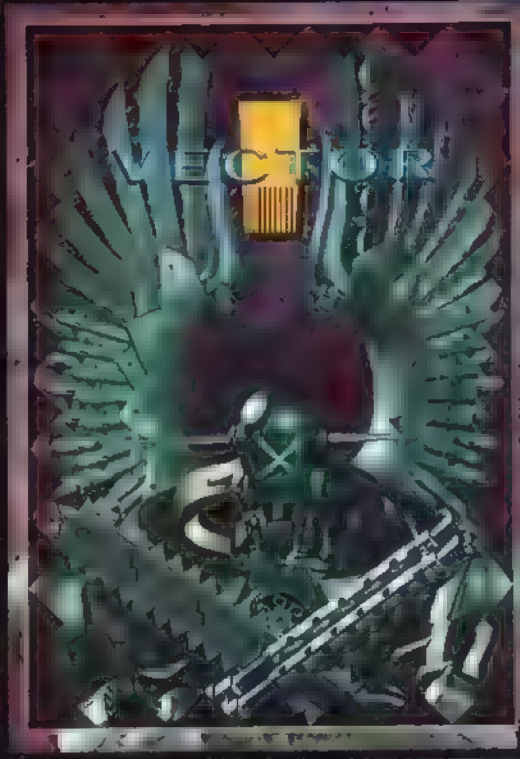


■スターグラディエイター トレーディングカード

[illegible] | [illegible] | [illegible]

[Designer's comment] ジューンはカプコン[illegible]のなかではかなり最強に纏まったかわいさだと思うのですが、いざ描くとなると……好きなキャラほど力んでしまうというか、次回こそは……ネ!





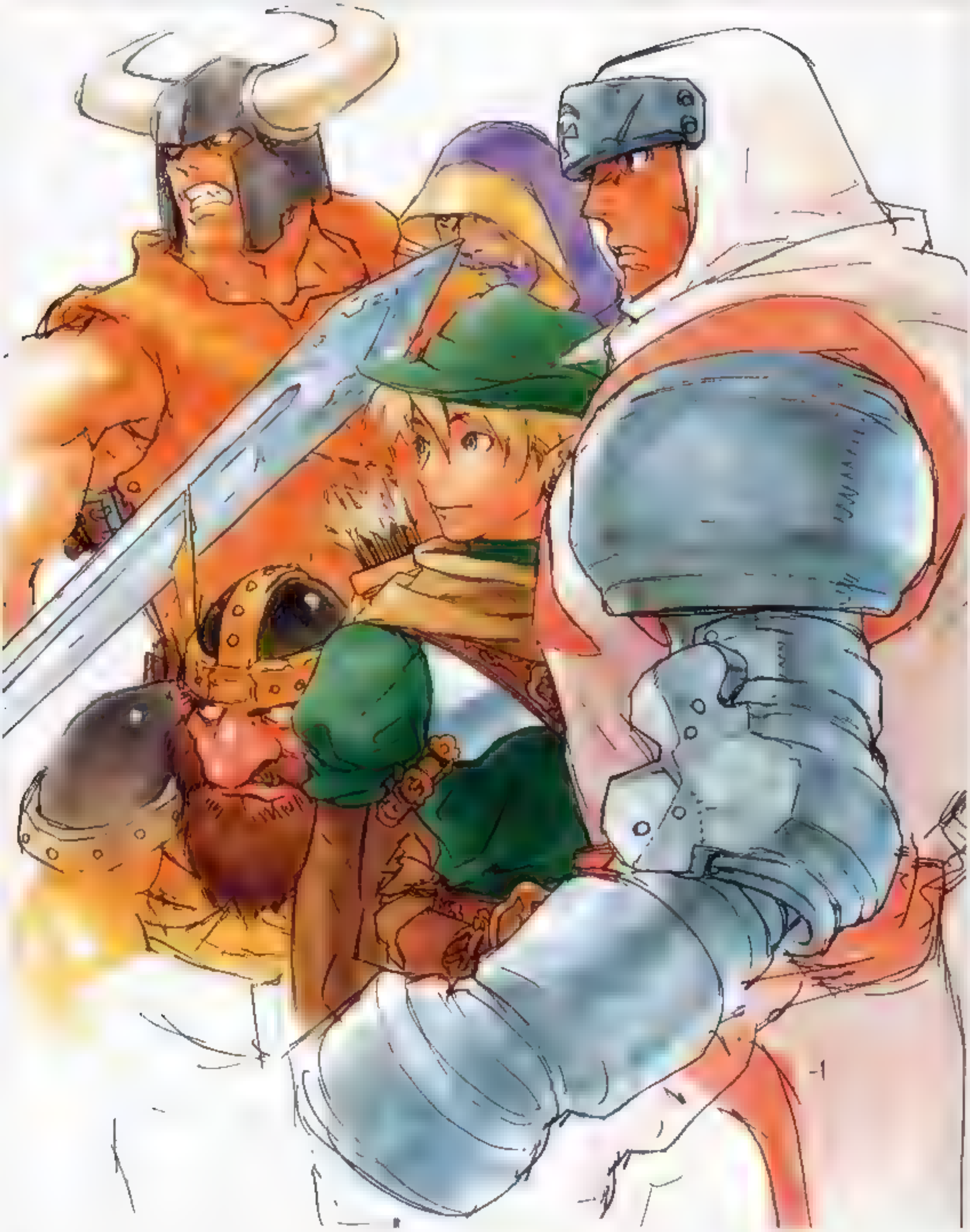
■スターグラディエイター トレーディングカード

[illegible] | [illegible] | [illegible]

[Designer's comment] 敵機マシーンのイメージで、リファインしてみたものです。結構細かく作ったんですが、トレカサイズでは、ほとんどつぶれてしまいました。とほほ…

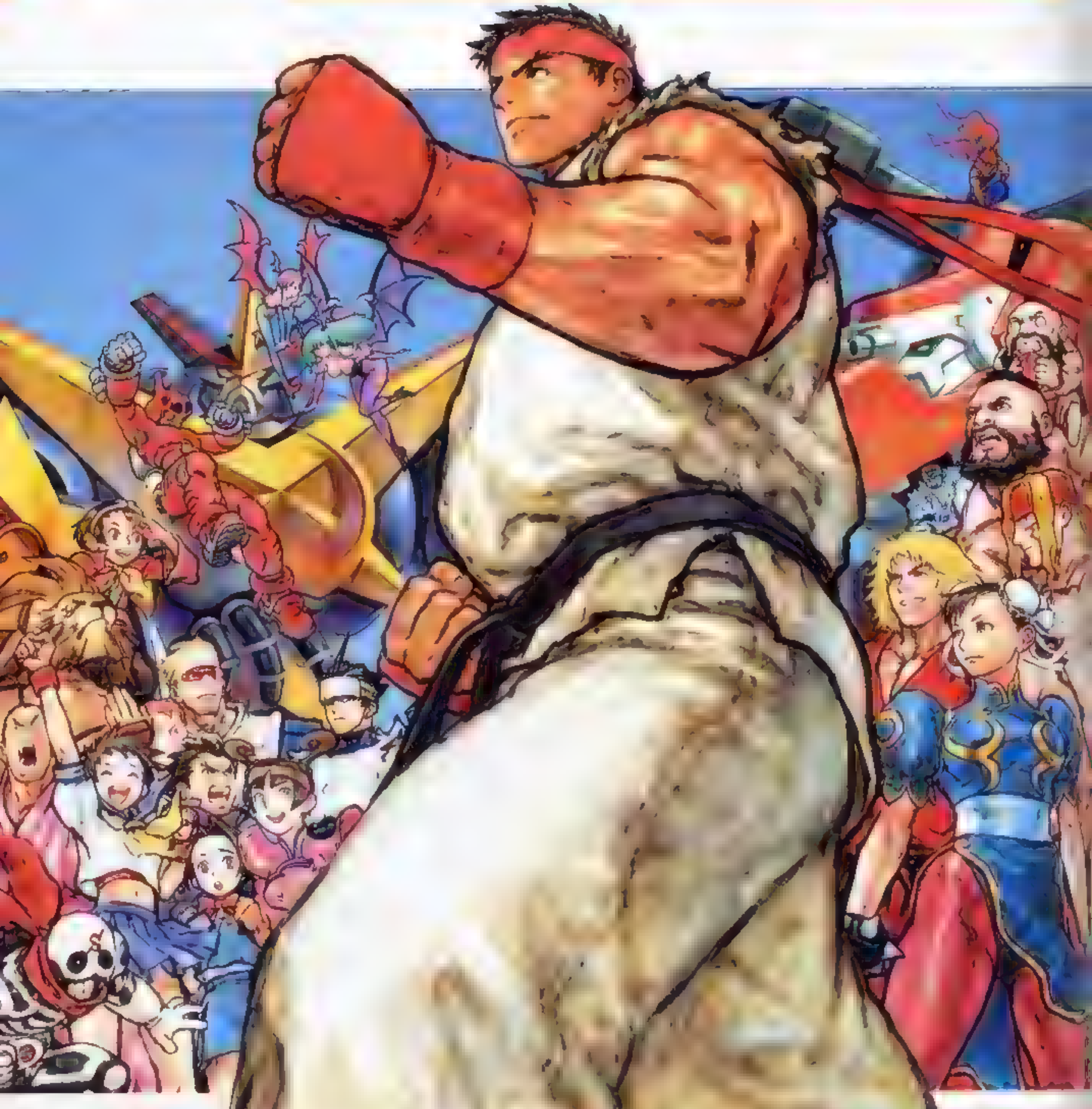
SENSEI | 2750×3500pixel | Photoshop Painter

背景を描くのが楽しくて　肝心のテーマがぼけてしまい空振りの感あり　反省　でもみんなもっと背景付きの絵も描こうよ（業務連絡



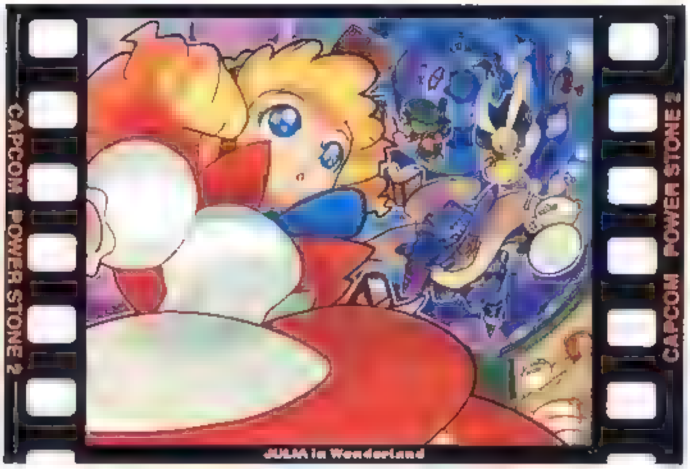
西村キヌ | 2200×2800pixel | Painter

[illegible]　好きなゲームを描いていいということでリベンジ！　「キンドラ」です(またか)。製品ではトリミングされてたので、下の方とかちょっと恥ずかしいですか



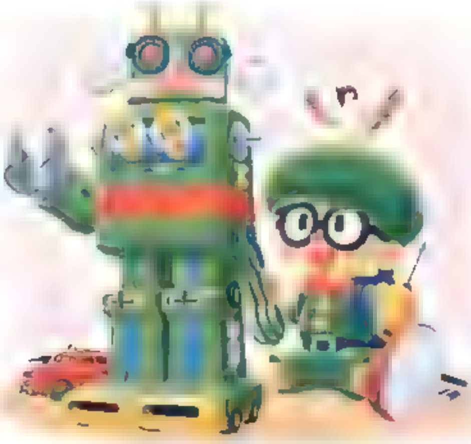
西村キヌ　4068×3900pixel　Photoshop

カプコン格闘ゲームの歴史を綴った本の表紙用に描いたイラスト。闘うリュウをみんなが見てるという絵です。P188で、みんな仲良[illegible]かれた、ら新キャラが増えましたね。後ろのキカイオーとソロティアはコマキ君に描いてもらいました


CAPCOM POWER STONE 2
CAPCOM POWER STONE 2
JULIA in Wonderland

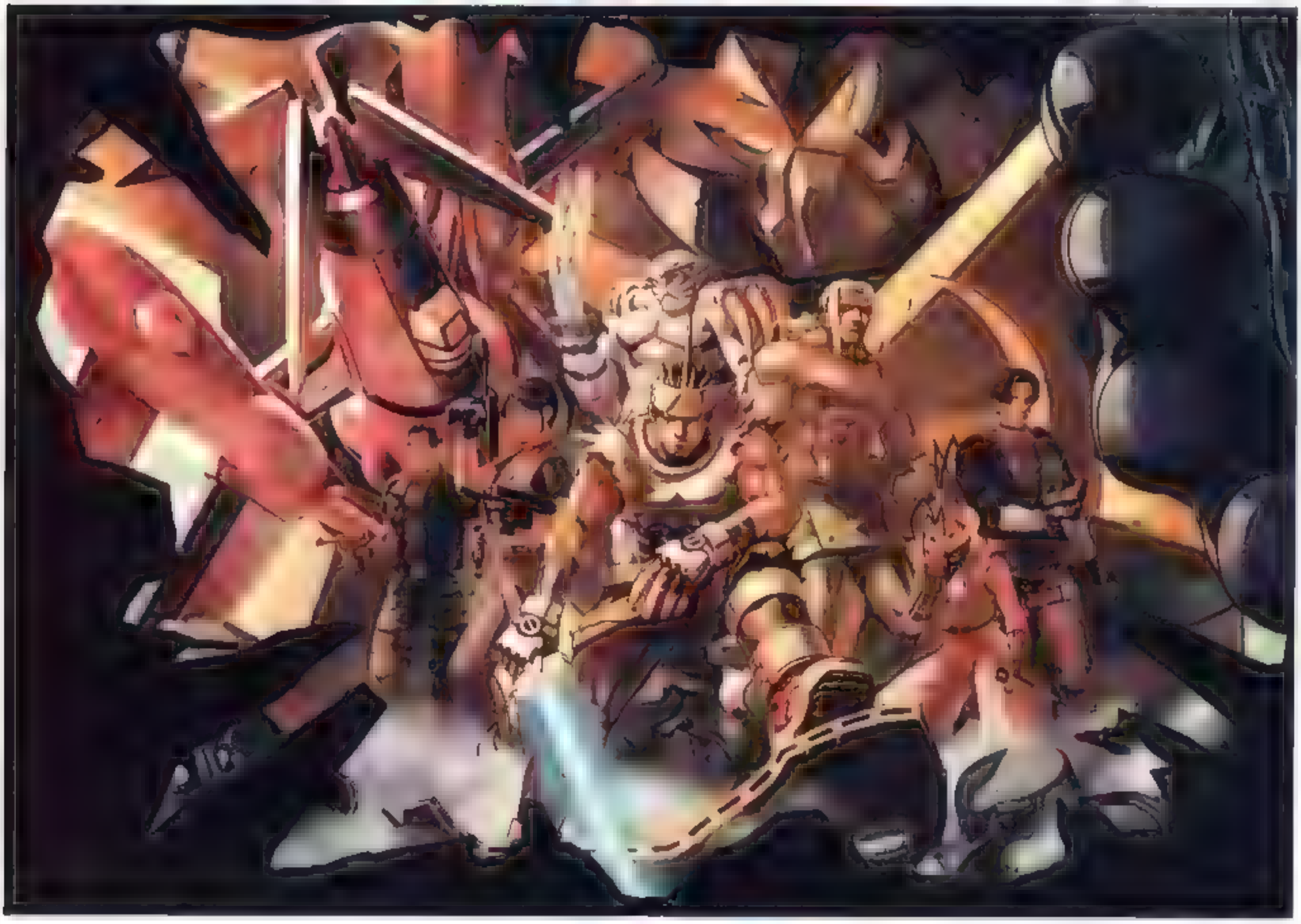
3600×2400pixel Photoshop

出張帰りの新幹線の中か土曜夕方 [illegible] 果たして月曜朝イチで提出できるのか、ハラハラしながら描いた作品。仕事は余裕を持ってやんとあきませんな、ほんま。



3449×2984pixel Photoshop

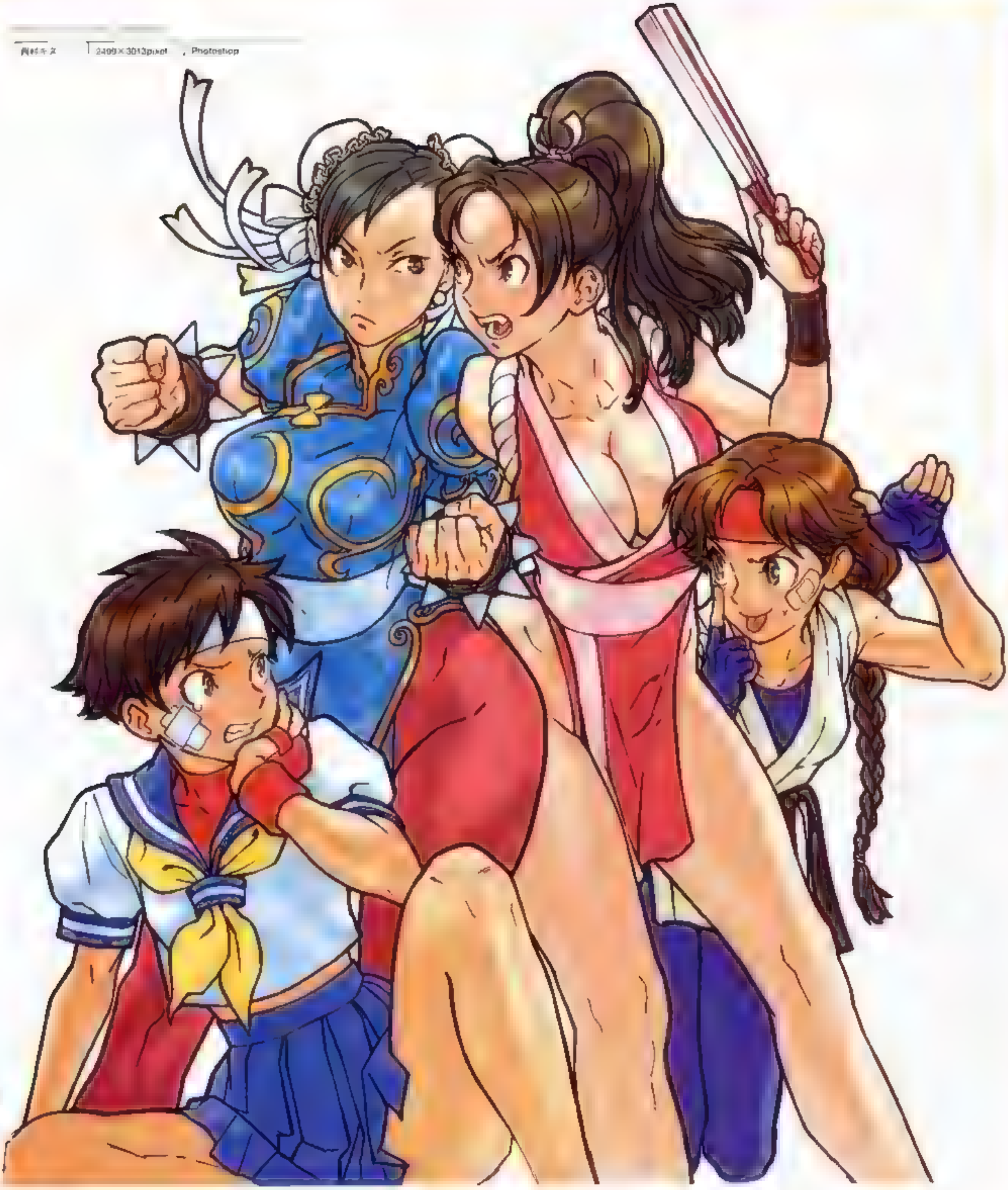
大急ぎで描いた絵。右下の紙に設計図が描いてあるはずでしたが間に合わず。悔しい思いをしました。が、自分では結構気に入ってます。でも使われたところを見たことないです。



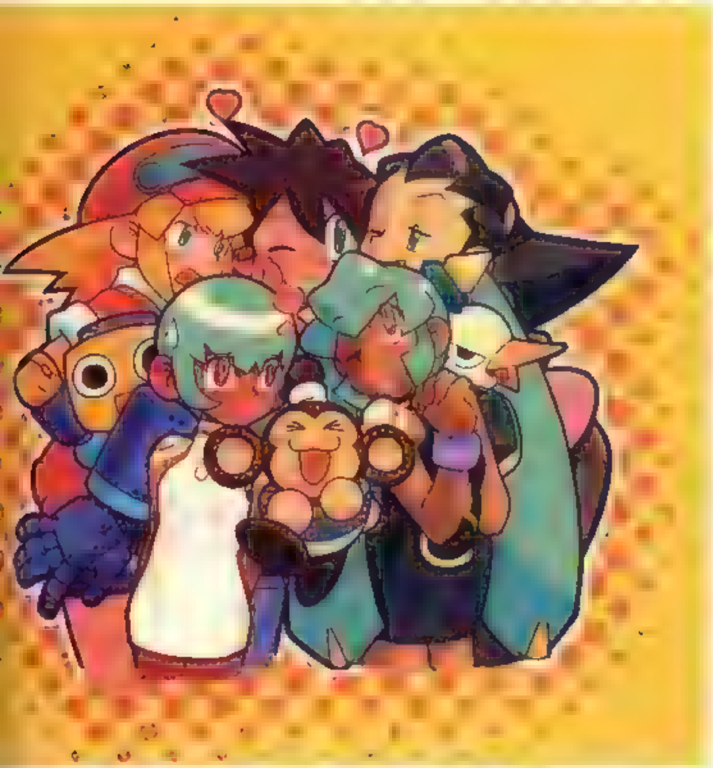
[illegible] Photoshop

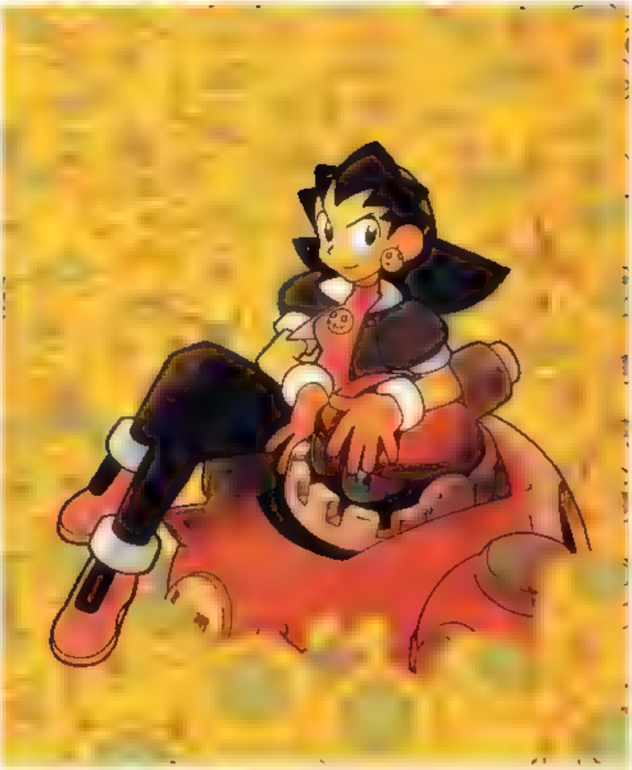
[illegible] 壁を [illegible] ライティングで描いてみました。キャラをそろえて入れて [illegible] ですが、迫力をさして地味になっちゃいました。これは反省点です。[illegible]

西村キヌ　2409×3013pixel，Photoshop



「カプコン vs SNK」のイラストはけ[illegible]ラン[illegible]アスタ[illegible]子だったので[illegible]た
ま[illegible]はア[illegible]メっぽいのも[illegible]と思[illegible]で描き出した[illegible]ちょ[illegible]とはうれしい感じのイラスト[illegible]できたら
なぁ[illegible]ユリのはちまきを白[illegible]して[illegible]ま[illegible]て[illegible]あとであわてて着[illegible]替えしてもらいました



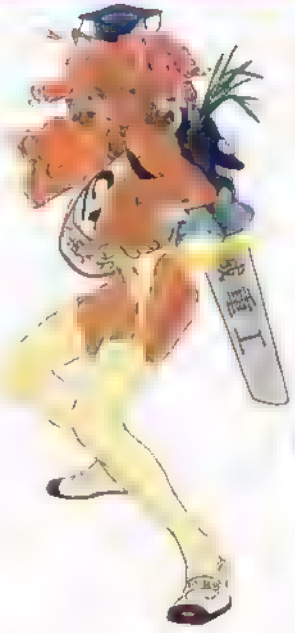


ヒデキ | 2155×1929pixel | Photoshop

ゲーム雑誌の表紙用に描いたイラスト、ゲーム中に登場する村の名前をあるマンガからパクったり、仕事より週間報告の紙に落書きする方にやっきになったり色々で[illegible]

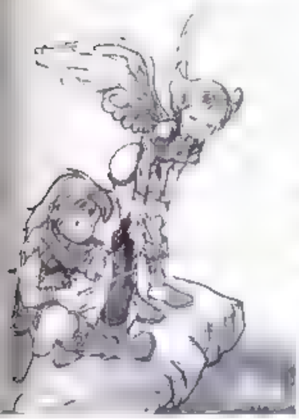
前田誠 | 2500×3011pixel | Photoshop

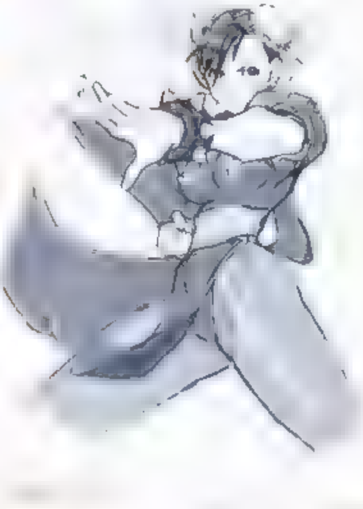
こんなこと言うとアレですがラフの方がいい感じでした。最後までいい感じを保たないといけませんね

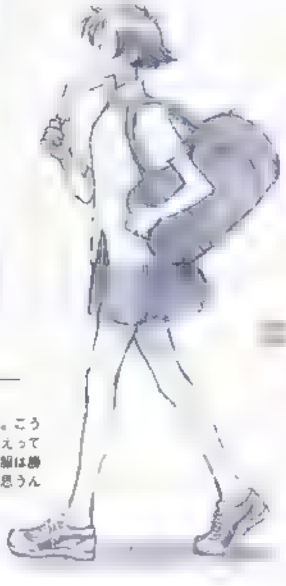


西村キヌ | 2605×3768pixel | Photoshop

ファミ通の企画でデザインしたキャラです。20項目ぐらいの要望(「準ミス東北」「垂耳もしくは猫耳」「背中に隠しプロペラ」など)を全部入れたため、多少エキセントリックなデザインに。名前は「マリアンヌ[illegible]」





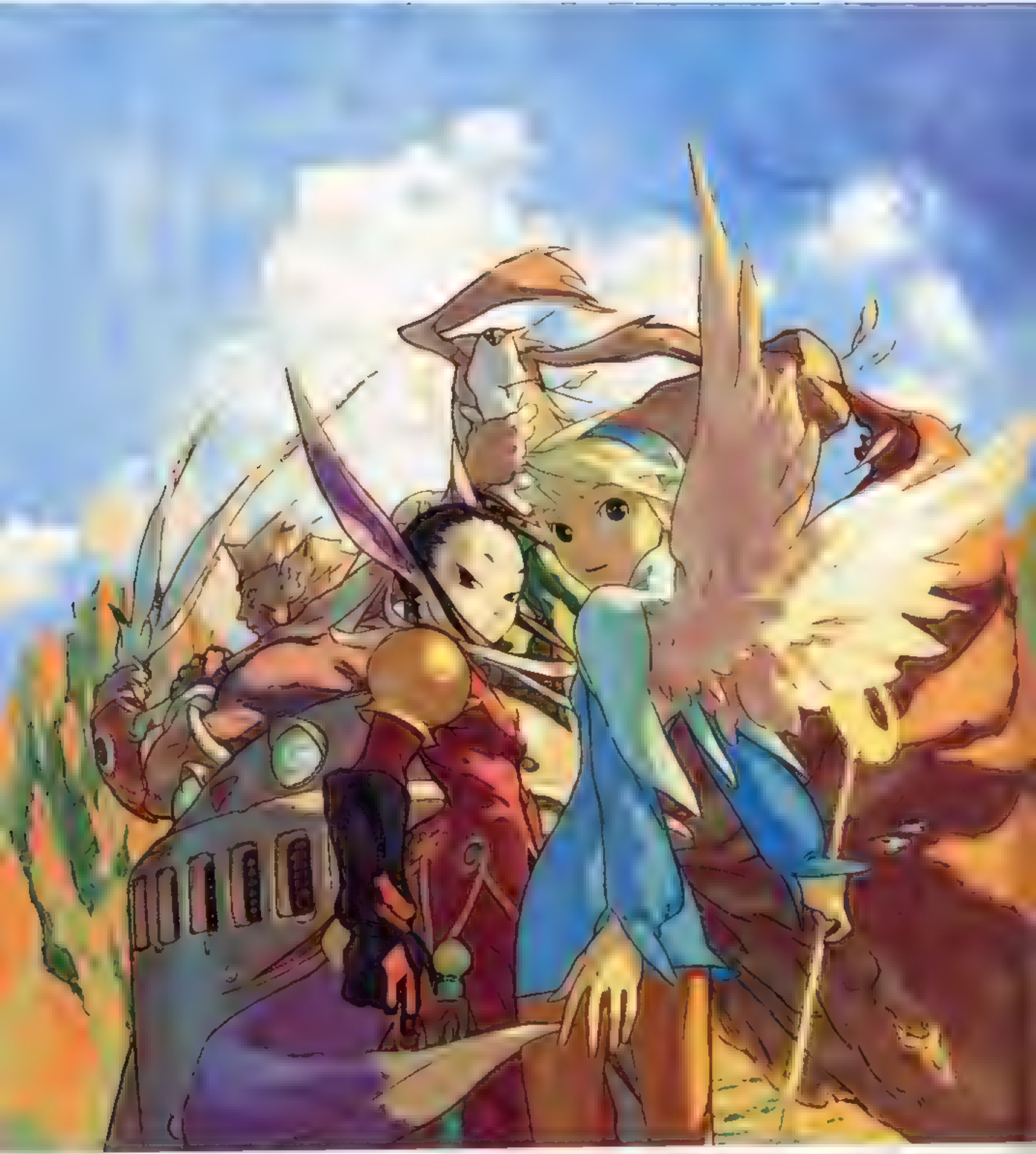


しきわあき | 1393×2014pixel | Photoshop

西村キヌさんがお仕事でとても忙しかったため、色塗りすることになったものです。キヌさんの代わりで、しかもとにかく時間がなかったので生きた心地がしなかったです。というか、いまも描いてくるので、しなかった、じゃなくて、しない、です。キヌさんファンごめんなさい

西村キヌ | | Photoshop

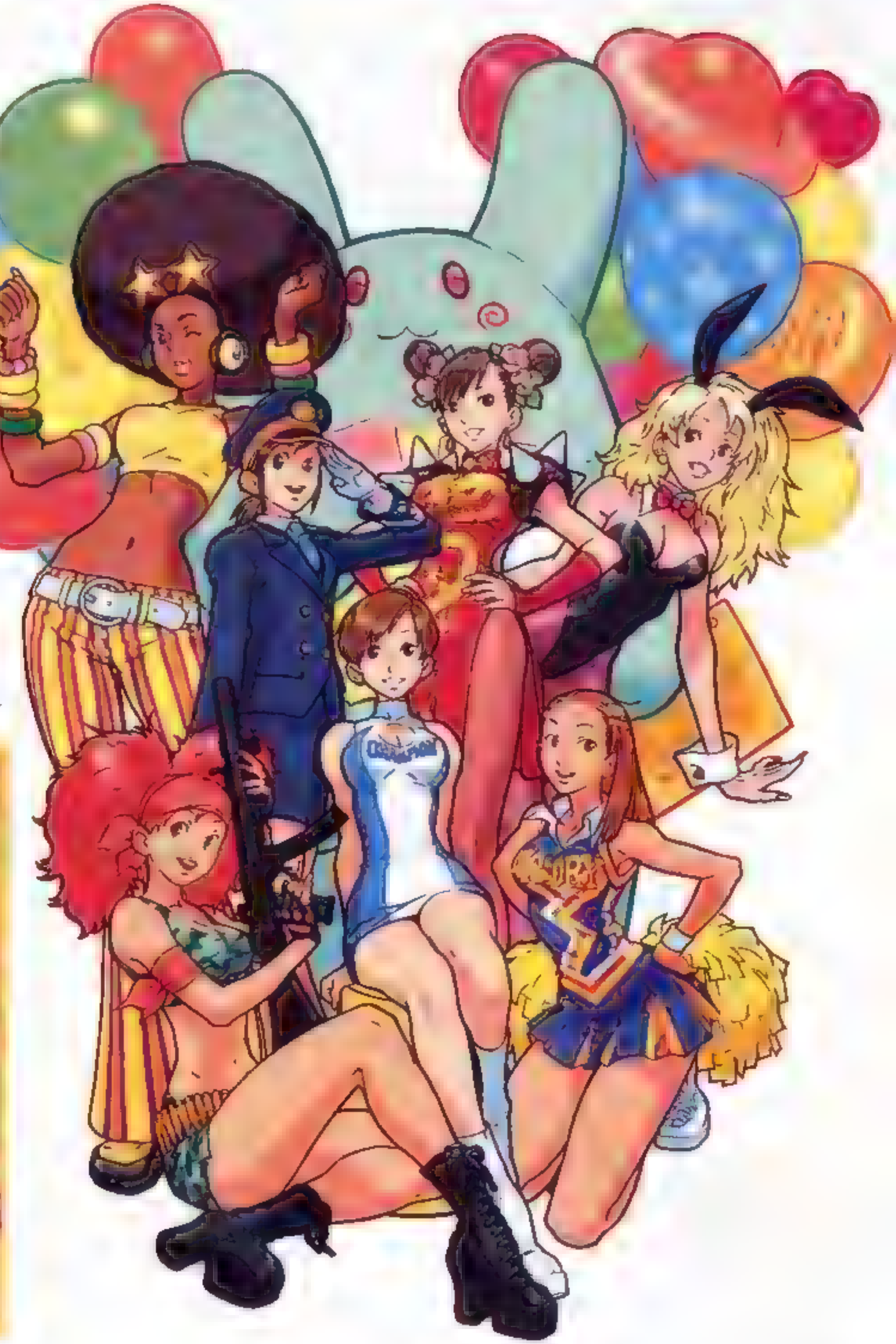
春麗はけっこういい感じ。こういうカットなどの仕事だと、肩の力が抜けてかえってうまくいくこともあるみたいです。まことの制服は勝手に想像して描きました。夏っぽさが出てると思うんですけど、どう?



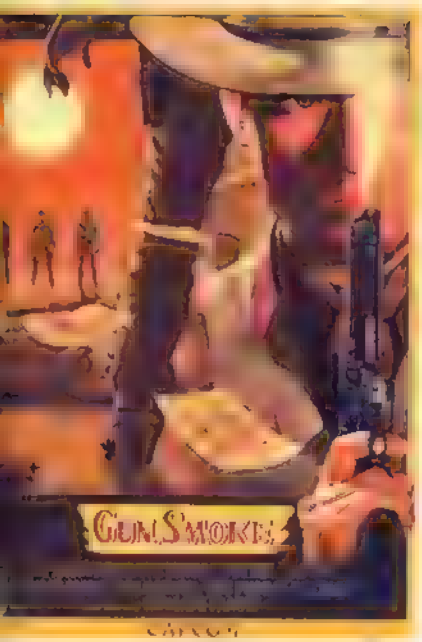
古　遺跡 | 2441×2880pixel | Photoshop

自由　応OKもらって　描かせていただきました　すごく楽しかったなあ　描いてすけど構成とかは　気　入ってます　色合いも

西村キヌ　3445×4823pixel　Photoshop

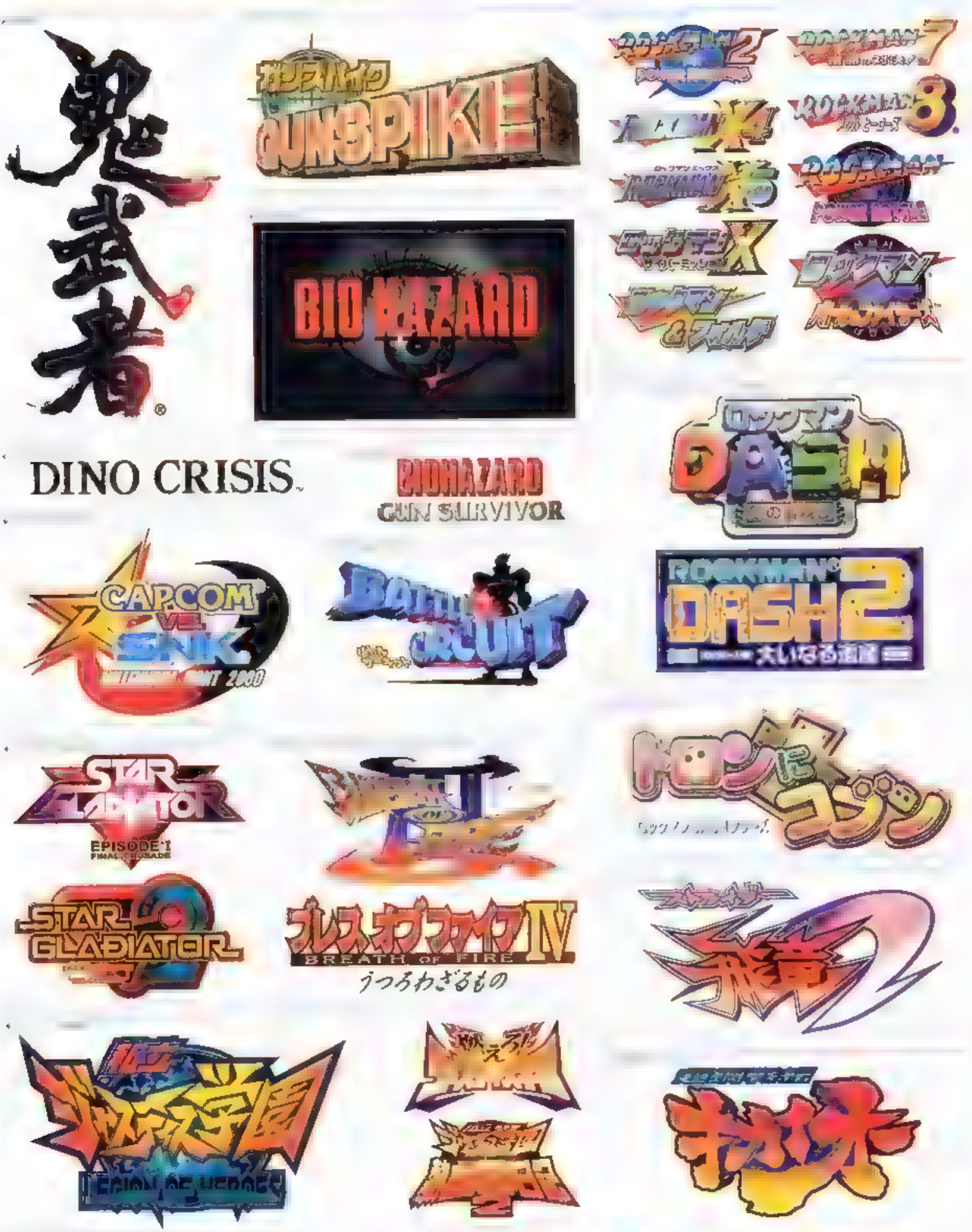


レイヤット　調　2737×3856pixel　Painter



あの名作の最終面をマカロ　ウェスタン風　再現してみました　モデルとして協力してくれた　キ　秋友氏　ガンマン役　イケノ氏　死体役　その他開発の方々に感謝

ケ　ム　ョ　用に社長から発注されたのですが　手違いで使用されず　いまどきでは使わないでよかったような　この人たちはコンパニオンさんなので　衣装のトゲなどは布製です　後ろの生き物は着ぐるみ


鬼武者
ガンスパイク
GUNSPIKE
BIO HAZARD
ロックマン2
ロックマン7
ロックマン8
ロックマンX4
ロックマンX
サイバーミッション
ロックマン&フォルテ
ロックマン
DINO CRISIS
BIOHAZARD
GUN SURVIVOR
ロックマン
DASH
ROCKMAN DASH2
大いなる遺産
CAPCOM VS. SNK
2000
BATTLE CIRCUIT
STAR GLADIATOR
EPISODE:I
FINAL CRUSADE
トロンにコブン
STAR GLADIATOR 2
ブレス オブ ファイア IV
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの
飛竜 2
学園
LEGION OF HEROES
燃えろ!

[illegible] | リキテックス エアーブラシ photoshop

意外と奥が深いのがロゴデザイン。最初、雑誌などに載るまでが緊張であり勝負！ 発想段階が楽しくもあり大変でもあります。逆に大変だからおもしろいのでしょうね！

3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

MARVEL VS. CAPCOM 2

STREET FIGHTER III
New Generation

VAMPIRE HUNTER 2
Darkstalkers' Revenge

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

X-MEN VS. STREET FIGHTER

STREET FIGHTER III
IMPACT

STREET FIGHTER III 2nd

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire

VAMPIRE SAVIOR 2
The Lord of Vampire

SUPER PUZZLE FIGHTER II X

STREET FIGHTER ZERO 2

de テニス

WARZARD

鋼鉄戦記 メタルウォーカー

STREET FIGHTER ZERO 3

POCKET FIGHTER
ポケットファイター

GAIAMASTER
ガイアマスター

鋼鉄戦記 メタルウォーカー

STREET FIGHTER EX

STREET FIGHTER EX2 PLUS

STREET FIGHTER EX3

POWER STONE 2

QUIZ
なないろ DREAMS
虹色町の奇跡

デザイン千一夜
第5夜

デザイン室
責任編集

読めば得する! なぜ☆なに雑学辞典

【ア】

●あおり

[illegible]

●アニメ化

[illegible]

●アルコール

[illegible]

●急ぎの仕事

[illegible]

●色校

[illegible]

●おもちゃ

[illegible]

●音楽

[illegible]

【カ】

●回覧

[illegible]

●顔

[illegible]

●鏡

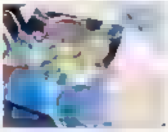
[illegible]

●描き直し

[illegible]

●休日出勤

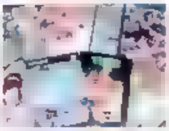
[illegible]



●原画

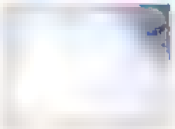
[illegible]

【サ】



●シークレットファイル

[illegible]



●下描き

[illegible]

●〆切

[illegible]

●上半身

[illegible]

●シリーズもの

[illegible]

●資料

[illegible]

●睡魔

[illegible]

●図解もの

[illegible]

●時間

[illegible]

●スキャナー

[illegible]

●スランプ

[illegible]

●全員集合もの

[illegible]

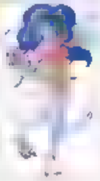
【タ】

●タブレット

[illegible]

●単体

[illegible]



●手

[illegible]

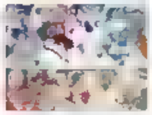
●デフォルメ

[illegible]

●トリミング

[illegible]

【ナ】



●ぬいぐるみ

[illegible]

●練り消しゴム

[illegible]

●脳内スケジュール

[illegible]

【ハ】

●パース

[illegible]

●販売物

[illegible]

●俯瞰・フカン

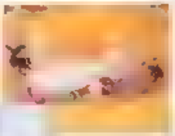
[illegible]

●試作品

[illegible]

●プリンター

[illegible]



●フリーズ

[illegible]

●ペット

[illegible]

【マ】

●マック

[illegible]

●耳栓

[illegible]

【ヤ】

●闇のイラストコンテスト

[illegible]

●四畳半もの

[illegible]

【ラ】

●ラテックス

[illegible]

●冷蔵庫

[illegible]

●レイヤー

[illegible]

文責 SHOEI

appendix

◎◎◎◎

illustration of capcom video games

実録 これが カプコンデザイン室だ！

カプコンのデザインワークを一手に担う部署、それがデザイン室だ。そこではどんなスタッフが活躍しているのか、ちょっとだけのぞいてみよう。

AKIMANの机

有限会社あきまんは机ふたつ分が会社[illegible]。モニターや電灯は点けっぱなし。コンビニでも行くような気軽さでアメリカへ長期出張中。社長のこの"おおらかさ"が憎めない。

イケノの机

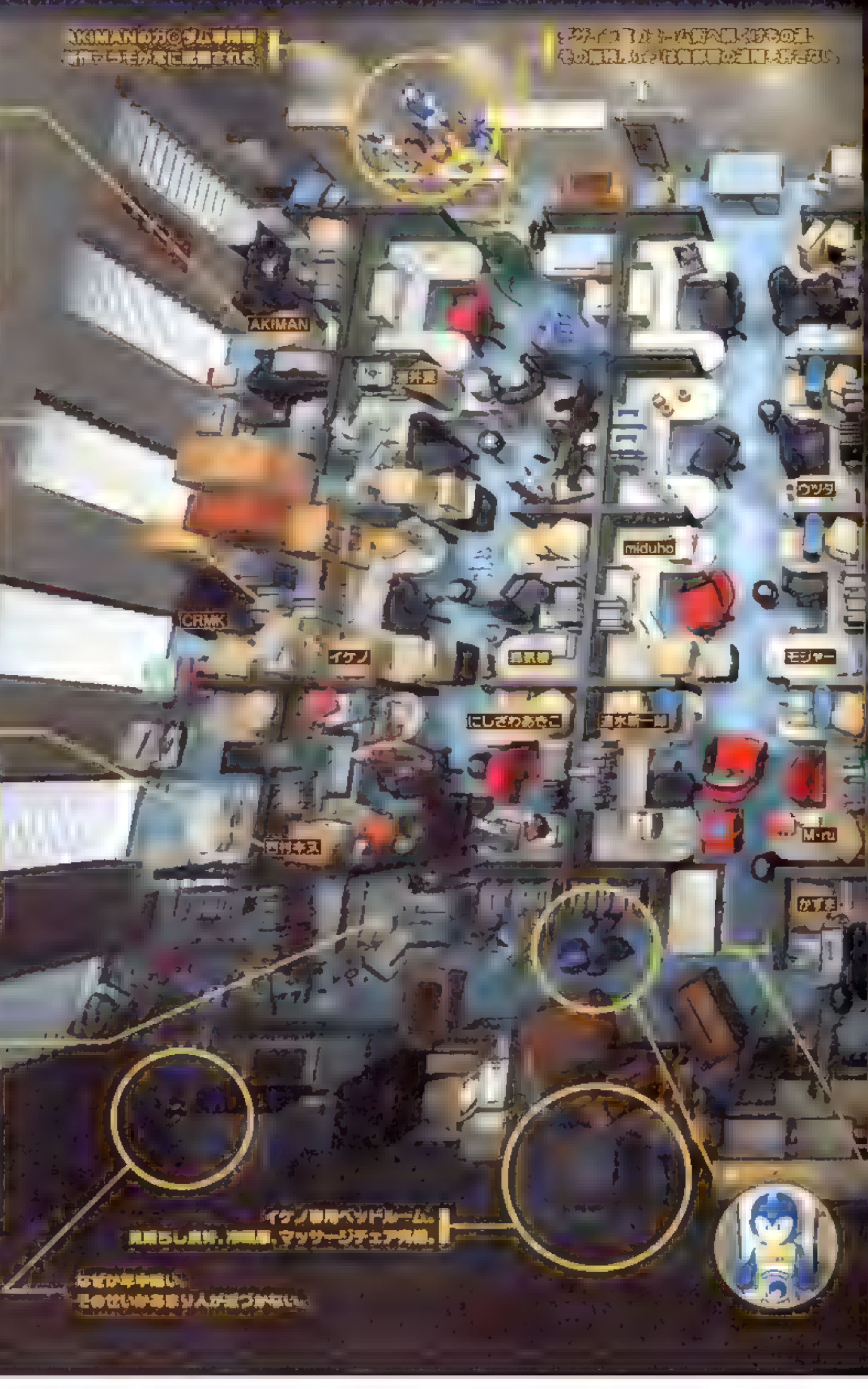
デザイン室で最も生活臭漂う所に[illegible]。[illegible]が散乱している[illegible]。[illegible]のジャンバリュック（推定[illegible]）は[illegible]

西村キヌの机

本やおやつは充実しているが、必要に迫った物は何ひとつ見つからない。机の[illegible]は[illegible]、[illegible]した物が次々と消息を絶つ[illegible]でもある（謎）

西村キヌ専用資料棚

画集やグッズ本をはじめ、[illegible]ファッション誌、歴史物などあらゆる[illegible]が揃えられ[illegible]



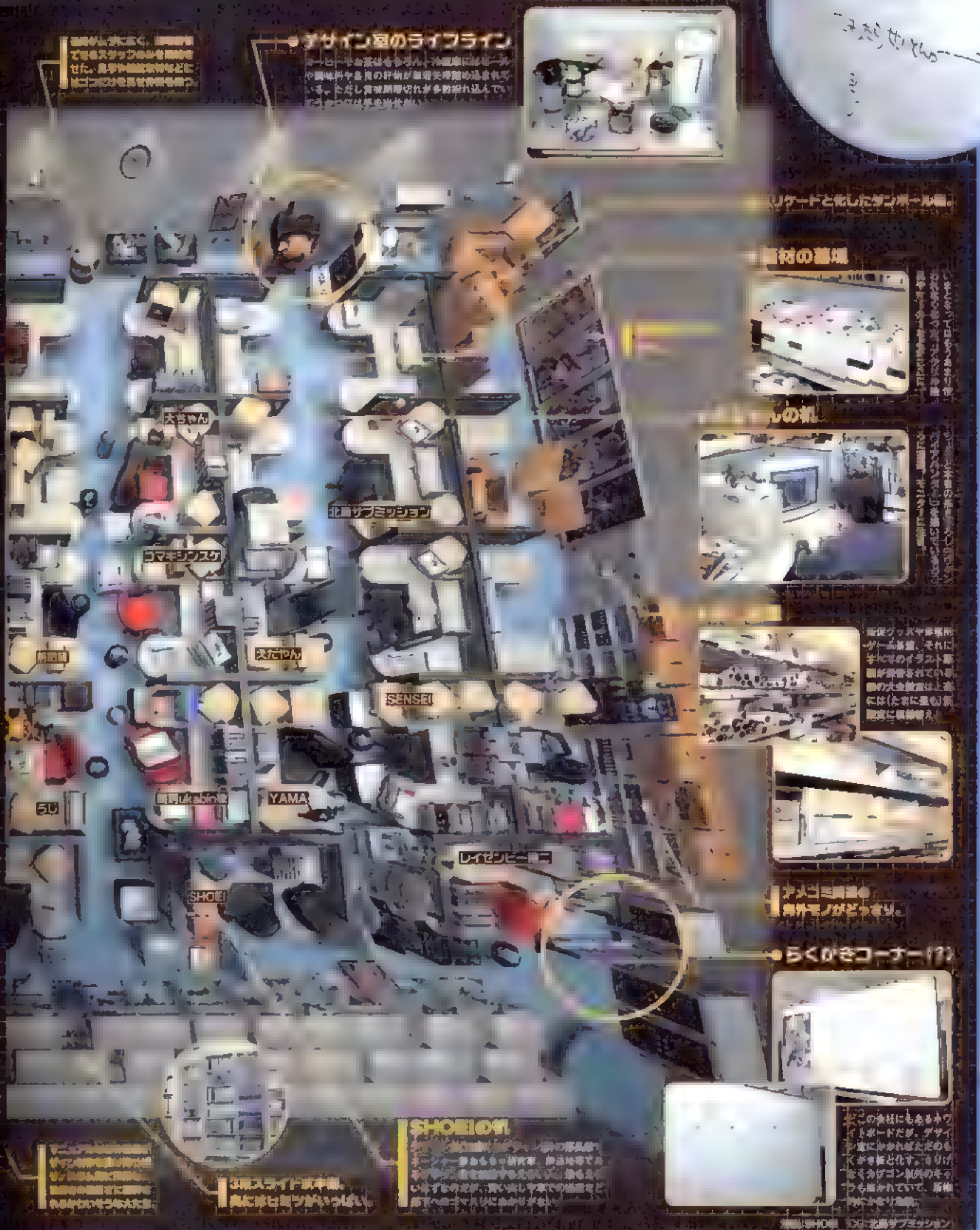
AKIMANのガ◎ダム専用棚。新作プラモが常に配備される。

デザイン室からゲーム部へ続く[illegible]の道。その[illegible]は[illegible]の道[illegible]。

イケノ専用ベッドルーム。見晴らし良好、[illegible]、マッサージチェア完備。

なぜか年中暗い。そのせいかあまり人が近づかない。

AKIMAN
[illegible]井慶
CRMK
イケノ
ウツタ
miduho
[illegible]
モジャー
にしざわあきこ
[illegible]水新一郎
西村キヌ
M·ru
かずま


えだ、せんせ～→
大ちゃん
北島ザブミッション
コマキシンスケ
えだやん
SENSEI
YAMA
うじ
レイゼンビー舞二
SHOEI

[illegible]が[illegible]く、[illegible]できるスタッフのみを[illegible]せた。[illegible]などに[illegible]ゴミ[illegible]？

デザイン室のライフライン

コーヒーやお茶は[illegible]冷蔵庫には[illegible]や調味料や各自の好物が[illegible]いる。ただし賞味期限切れが多数紛れ込んでい[illegible]

バリケードと化したダンボール箱。

資材の墓場

いまとなってはもうあまり使[illegible]

[illegible]の机

[illegible]モニター[illegible]

非売グッズや非売品、ゲーム基盤、それに手[illegible]のイラスト[illegible]が保管されて[illegible]には（たまに酒も）[illegible]に[illegible]

アメコミ関連の舶来モノがどっさり。

らくがきコーナー（？）

どこの会社にもあるホワイトボードだが、デザイン室にかかればただの[illegible]らくがき板と化す。[illegible]ドラゴン[illegible]のキャラも描かれていて、[illegible]

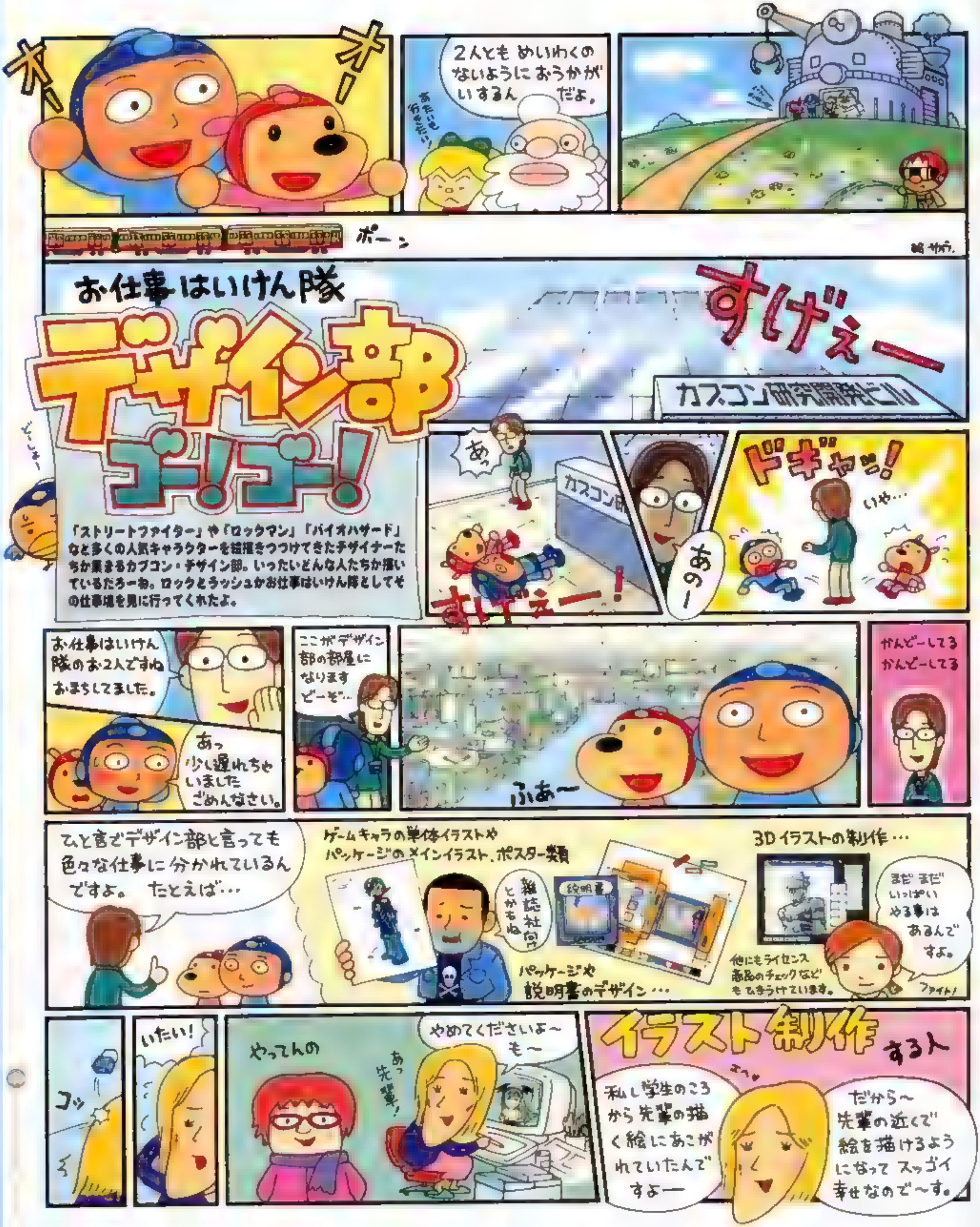
[illegible]

3段スライド式本棚。奥にはヒミツがいっぱい。

SHOEIの机

[illegible]

撮影：SHOEI　CG：北島ザブミッション

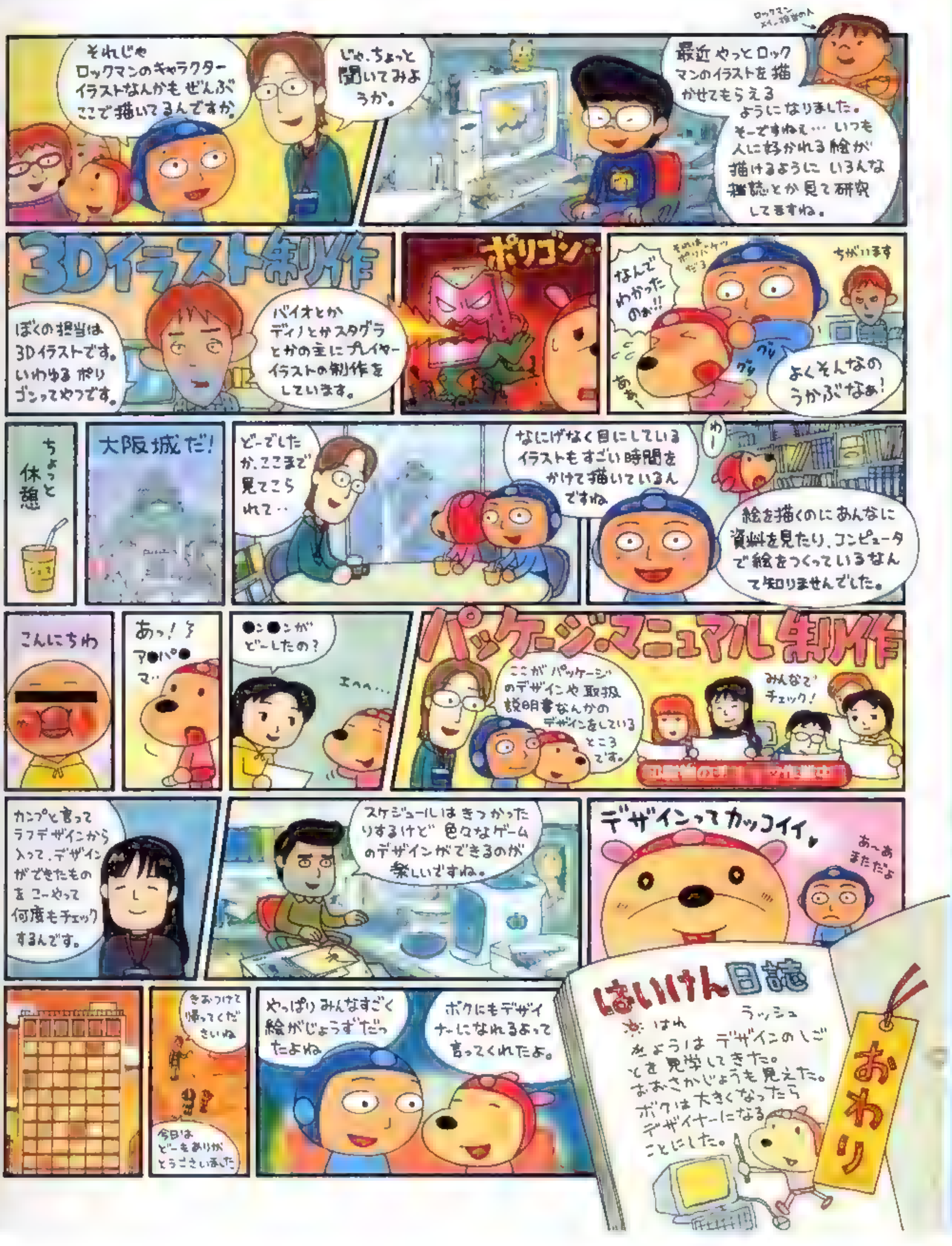


お仕事はいけん隊

デザイン部ゴー！ゴー！

「ストリートファイター」や「ロックマン」「バイオハザード」など多くの人気キャラクターを描きつづけてきたデザイナーたちが集まるカプコン・デザイン部。いったいどんな人たちが描いているだろーね。ロックとラッシュがお仕事はいけん隊としてその仕事場を見に行ってくれたよ。

オーー
2人とも めいわくのないように おうかがいするんだよ。
あたいも行きたい！
ポーン
絵 サトウ.
すげぇー
カプコン研究開発ビル
ぞーしょー
あっ
カプコン研
あのー
すげえー！
ドギャッ！
いや…
お仕事はいけん隊のお2人ですね おまちしてました。
あっ 少し遅れちゃいました ごめんなさい。
ここがデザイン部の部屋になります どーぞ…
ふあ〜
かんどーしてる かんどーしてる
ひと言でデザイン部と言っても色々な仕事に分かれているんですよ。 たとえば…
ゲームキャラの単体イラストやパッケージのメインイラスト、ポスター類
雑誌社向とかもね
説明書
パッケージや説明書のデザイン…
3Dイラストの制作…
まだまだ いっぱいやる事はあるんですよ。
他にもライセンス商品のチェックなども ひきうけています。
ファイト！
コッ
いたい！
やってんの
あっ先輩！
やめてくださいよ〜 も〜
イラスト制作する人
えへ♥
私し学生のころから先輩の描く絵にあこがれていたんですよー
だから〜先輩の近くで絵を描けるようになってスッゴイ幸せなので〜す。


それじゃ ロックマンのキャラクターイラストなんかもぜんぶここで描いてるんですか。
じゃ、ちょっと聞いてみようか。
ロックマン メイン担当の人
最近やっと ロックマンのイラストを描かせてもらえるようになりました。
そーですねえ… いつも人に好かれる絵が描けるように いろんな雑誌とか見て研究してますね。
3Dイラスト制作
ぼくの担当は3Dイラストです。いわゆる ポリゴンってやつです。
バイオとか ディノとかスタグラとかの主にプレイヤーイラストの制作をしています。
ポリゴン…
なんでわかったのぉ!!
それは ポリバケツだろ
ちがいます
グリ グリ
ああ〜
よくそんなのうかぶなぁ!
ちょっと休憩
ジュース
大阪城だ!
どーでしたか、ここまで見てこられて…
なにげなく目にしているイラストもすごい時間をかけて描いているんですね。
わー
絵を描くのにあんなに資料を見たり、コンピュータで絵をつくっているなんて知りませんでした。
こんにちわ
あっ!ア●パ●マ…
●ン●ンがどーしたの?
エへへ…
パッケージ・マニュアル制作
ここがパッケージのデザインや取扱説明書なんかのデザインをしているところです。
みんなでチェック!
カンプと言ってラフデザインから入って、デザインができたものをこーやって何度もチェックするんです。
スケジュールはきつかったりするけど 色々なゲームのデザインができるのが楽しいですね。
デザインってカッコイイ♥
あ〜あ またたよ
きおつけて帰ってくださいね
今日はどーもありがとうございました
やっぱりみんなすごく絵がじょうずだったよね
ボクにもデザイナーになれるよって言ってくれたよ。
ぼうけん日誌
はれ
ラッシュ
きょうは デザインのしごとを見学してきた。おおさかじょうも見えた。ボクは大きくなったらデザイナーになることにした。
おわり

イラストができるまで

How to illustrations

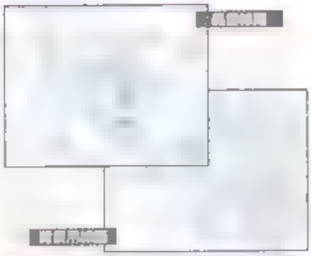
イラストは、実際にどのような手順で描かれているのか？ ここではSENSEI氏と西村キヌ氏に、そのプロセスを解説してもらった。かなり専門的でわかりにくい点もしれないが、プロの技術を見るという意味で、何かしらの参考になるだろう。

轟雷アイキャッチの場合

[illegible]

(鉛筆で線画を描きあげます)

[illegible]



(スキャナーを使って線画を取り込み、調整します)

[illegible] 図2

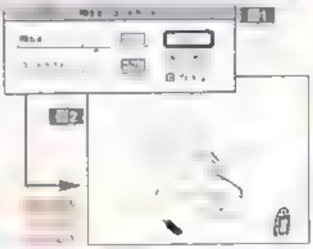


図1

図2

(クリーンアップした線画を、透明レイヤーで[illegible])

[illegible] 図3 [illegible] 図4 [illegible] 図5 [illegible] 図6 [illegible] 図7 [illegible]

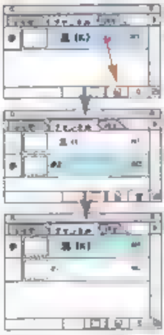


図3

図4

図5

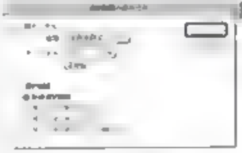


図6

[illegible] 番外1 [illegible]

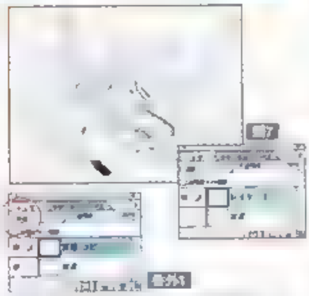


図7

番外1

[illegible]

(新規レイヤーを[illegible]枚作成し、色を塗っていきます)

[illegible] 図8 [illegible]

図8

(背景用の線を[illegible]レイヤー化し、線画のデータを取り込みます)

[illegible] 図9 [illegible]

図9

レイヤーの作[illegible]
(新規レイヤーを[illegible]枚作成し、乗算モードにして影をつけていきます)

[illegible] 図10 [illegible] 図11

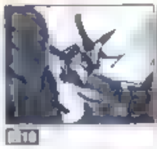


図10

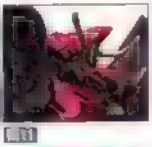
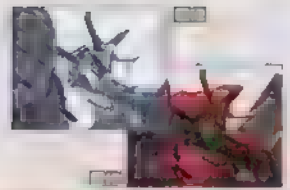
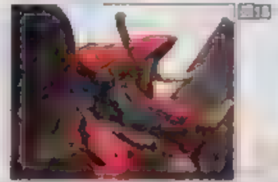


図11



7 ハイライト用レイヤーの作成

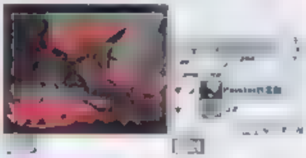
（新規レイヤーを1枚作成し、明るい部分に色を塗っていきます。）

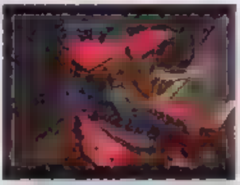


[illegible]

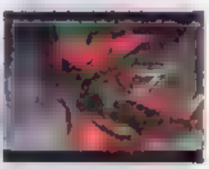
（ハードなイメージを出すた [illegible]

[illegible]

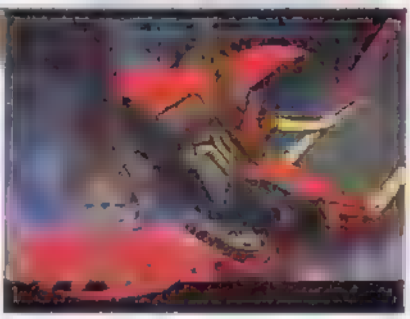




[illegible]



[illegible]



「カプコンデザインワークス」カバーイラストの場合

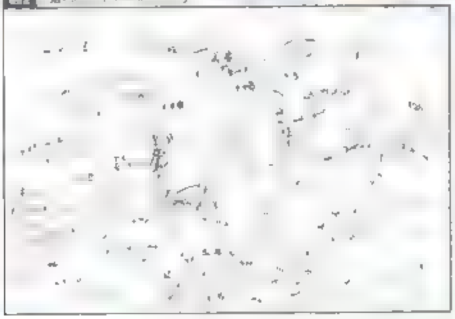
[illegible]

[illegible]

[illegible]

図1 「アイデアを練る」

図2 [illegible]



[illegible]

[illegible]

図3 [illegible]

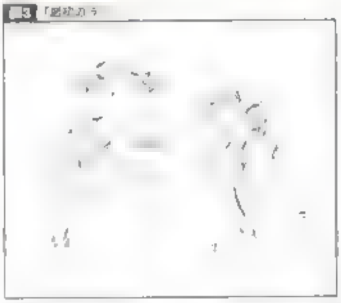
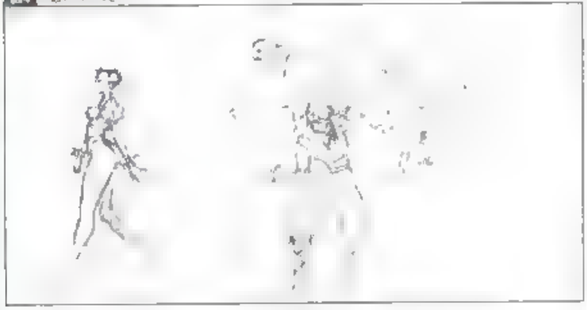


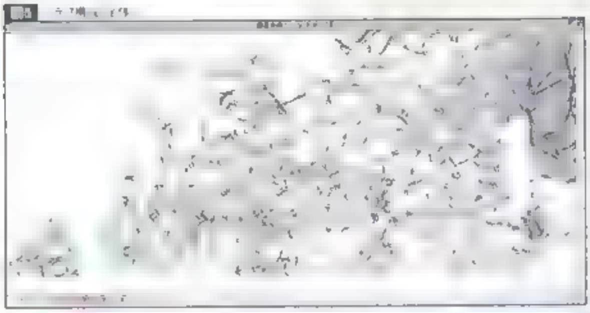
図4 [illegible]



[illegible]

[illegible]

図5 [illegible]



[illegible]

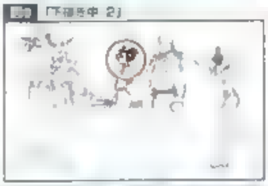
[illegible]

図6 [illegible]

図7 [illegible]

図8 [illegible]

図9 「下描き中 2」



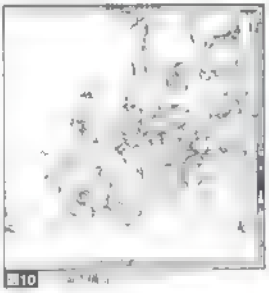


図10 [illegible]

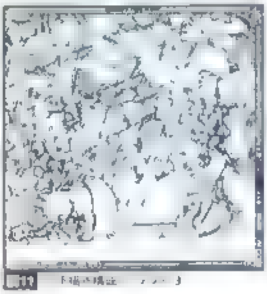


図11 [illegible]

[illegible]

[illegible] SHOE [illegible]

[illegible]

[illegible] SHOE [illegible]

図12 [illegible]

図13 [illegible]

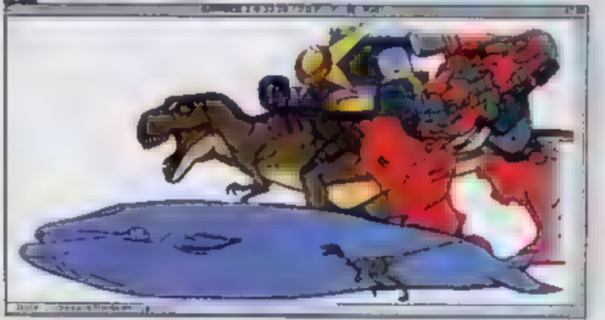


図14 [illegible]

[illegible]

[illegible]

図15 [illegible]

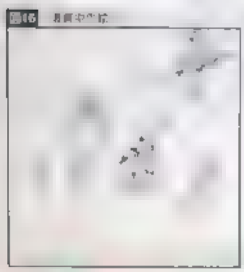


図16 [illegible]

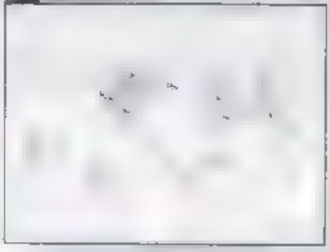


図17 [illegible]

[illegible]

[illegible]

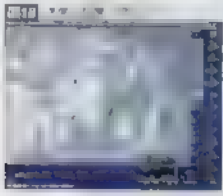


図18 [illegible]

図19 [illegible]

[illegible]

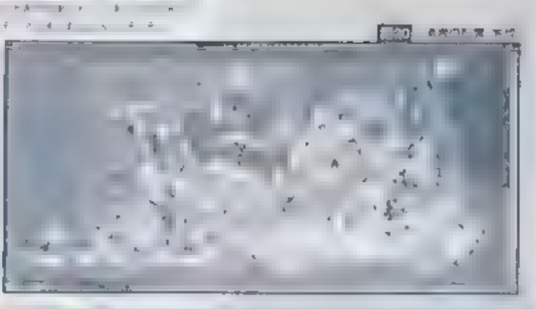


図20 [illegible]

[illegible]

[illegible]

図21 [illegible]

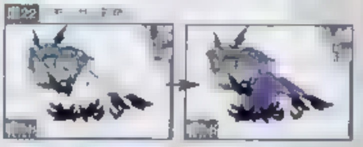


図22 [illegible]

図23 [illegible]

[illegible]

[illegible]

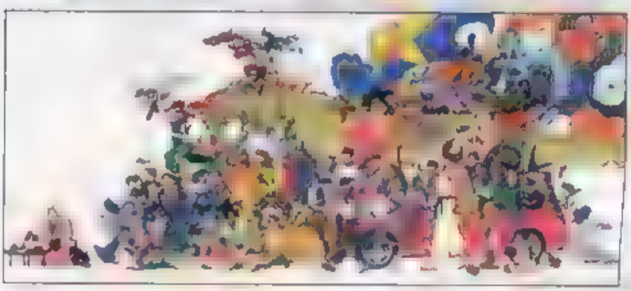
図24 [illegible]

図25 [illegible]

図26 [illegible]

19 [illegible]

[illegible] SHOE [illegible]



カプコンデザイン室スタッフインタビュー

カプコンソフトを彩るイラストワーク。それらを生み出しているのが株式会社カプコン開発 デザイン部、通称「デザイン室」と呼ばれているセクションだ。ここではデザイン室のスタッフに、魅力的なカプコンイラストの真髄を語ってもらった。

西村キヌ

[illegible]	[illegible]
[illegible]	「サイバーボッツ」/「D&Dシャドーオーバーミスタラ」/[illegible]/「カプコン vs. SNK」[illegible]
[illegible]	「ライブアライブ」「キャプテン翼2」「ソルスティス」[illegible]「ダークキングダム」
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]、ヒエロニムス・ボス、ハワード・パイル[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
マイブーム	[illegible]
ひと言	[illegible]

[illegible] ていた「ファイナルファイト」「マジックソード」の絵を見て、ゲーム[illegible] [illegible]

[illegible] がメインでしたが、だんだんとキャラクターデザイン[illegible]

[illegible] 完全に漫画がメインですね。デッサンとか[illegible]

[illegible]

SHOEI

仕事	デザイン室の[illegible]係
好きな食べ物	リッツの粉、キャラメ[illegible]の缶
好きな[illegible]	DX 完全変形、チットストック
ひと言	[illegible]たか?[はい いいえ] [はい] 保存用にもう1回買いましょう! [いいえ] [illegible]もう1回買いましょう

CRMK

仕事	イラストレータ
担当したタイトル	VSシリーズ
ひと言	最近、クロールが泳げるようになりました みなさんもいろいろすると楽しいですよ

デザイン室全スタッフ

[illegible]いても、最初の目的を見失って[illegible]

[illegible]

[illegible]評価されなかったら、それは自分のせい[illegible]

[illegible]思うんですけど、自分ではイケてるつもりでも[illegible]ないとしたら、それは客観的な視点が[illegible]。[illegible]になりますけど、アーケードの[illegible]には「コイン1枚の民主主義」って言葉があって[illegible]

[illegible]のシビアな評価は非常に[illegible]いもの。面白い[illegible]て評価してもらえるという意識につなが[illegible]だと思いますが、結果は同じだと思いますね。[illegible]ふさわしい評価を受けることに[illegible]

[illegible]ところでAKIMANさんから[illegible]く教わったりするんですか？

[illegible]いつか[illegible]を返したいですね[illegible]

[illegible]そういえば入社のきっかけも、AKIMANさんの[illegible]

[illegible]デザイン室への[illegible]はありますか？

[illegible]「ストリートファイター[illegible]」[illegible]

[illegible]やっぱり「ストリートファイ[illegible]

[illegible]AKIMANさんデザ[illegible]

「ストリートファイター」シリーズというのは、ぼくにあ[illegible]

[illegible]してる気がして、やりがいがあります。

[illegible]「バース」[illegible]キャラクターデザインも、これが最初の仕事です。ゲームには出ないキャラなんですけど（笑）[illegible]「キングオブドラゴンズ」のモンスター群です。SFC版をお持ちの方は取り説をどうぞ[illegible]というか、どうか見ないでくれ[illegible]。ゲームはいまでも大好きです。

[illegible]なかでもいちばんのお気に入りは、どの作品ですか？

[illegible]うーん[illegible]キャラクターデザイン自体そんなにしていないので[illegible]「サイバーボッツ」、「パワードギア」は[illegible]メカが主役でパイロットはオマケみたいなものだし、とくに[illegible]は、まだ若くてショボかった頃に一生懸命やった[illegible]があれですんで、目を覆いつつもけっして憎むことはできないというか[illegible]。とくにジン・サオトメは、「マーヴル[illegible]」での使われ方やCRMK君のイラストのおかげで、やっと[illegible]2作目からですが、好きなジャンルで真っ向勝負したせいか、デザインも販促イラストもスムーズにできて楽しい仕事でした。「ガイアマスター」も、デザイン的にはそんなに[illegible]は[illegible]なかった（つもり）なので悔いはありません。[illegible]

[illegible]の[illegible]さんかの[illegible]

[illegible]です。「D&D」のキャラデザインの際、シーフと魔法使い[illegible]

[illegible]そういう人が[illegible]ですか？

[illegible]男性では富口[illegible]（注3）、クリストファ[illegible]パートあたりで（わかり[illegible]）。女の子では[illegible]いさんとか。でもしょっちゅう変わるので[illegible]。[illegible]でもマンガでも日々変わっていきますしね。[illegible]の好み[illegible]とやっぱり見てる人が楽しくなる絵かな。[illegible]

[illegible]いまはもうあんまり[illegible]昔は[illegible]遊びましたが[illegible]

[illegible]「ロマンシング サ・ガ」で雪の上に足跡がつくのに感激[illegible]、[illegible]をキャラマの[illegible]に「おお、家庭用ゲームでもこ[illegible]に[illegible]できるんじゃん!!」などと有頂天になったあの[illegible]

[illegible]の「ウィザードリィ（注4）」5作目。

[illegible]は、何をしてすごしてますか？

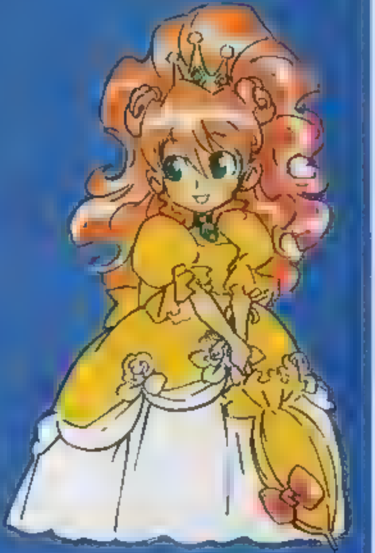
[illegible]わりと会社にいることが多いんですが[illegible]、[illegible]は[illegible]、[illegible]が限りなくゼロに近い。

[illegible]そのほかの、最近のマイブームは？

[illegible]作るっていうか、[illegible]？[illegible]でしょうか。まあブーム[illegible]あると思いますけど、というかもう[illegible]

[illegible]

[illegible]らに[illegible]絵の力をつけたり幅を広げたりしていきたいで[illegible]



酒井　奨

Sakai Sho

仕事 2D 3Dイラストレーター

担当したタイトル 「アルティミット・エコロジー」（アイテムイラストなど）
「パワードギア」（敵メカイラスト）
「サイバーボッツ」（メカ単体イラストなど）
「[illegible]の野望2」（メインイラスト）
「マーヴルスーパーヒーローズ」（キャラ単体イラスト構成）
「スタークラディエイター」（キャラ単体CG）
「19[illegible]」（メ[illegible]イラスト）
「[illegible]ギガウイオー」（メカ単体イラスト デモイラストなど）
「2[illegible]」[illegible]
[illegible]メカ単体CG）

ひと言 [illegible]は3Dの仕事がほとんどなので、絵筆の使い方を忘[illegible]で[illegible]。[illegible]もう仕事ができない[illegible]

森気楼

[illegible]

仕事 イラストレーター

担当したタイトル 「カプコン vs SNK」

ひと言 森気楼です。[illegible]うーん[illegible]た。ここは仕事に集中できる環境ですね。周りを気にし[illegible]

大ちゃん

Daichan

仕事 イラストレーター

担当したタイトル
●アーケード
「ストリートファイターZERO」
「[illegible]」など
●コンシューマー
「バイオハザード2」（モンスターイラスト）
「[illegible]サバイバー」（キャラ モンスターイラスト）
「ディノクライシス」（キャラ 恐竜イラスト）
「ディノクライシス2」（恐竜イラスト）など

ひと言 これからも[illegible]成長して[illegible]大ちゃんの姿をあたたかく[illegible]見てて下さい

レイゼンビー譲二

Leizenvie Jyoji

[illegible]

ひと言 [illegible]

カプコンに入社したきっかけはなんですか?

[illegible] 現在AKIMANさんの [illegible]

[illegible] それぞれのメーカーの、お気に入りのタイトルある [illegible]

[illegible] カプコンでいちばん好きなのは [illegible]

ところで、なぜ3DCGの担当になったんですか?

[illegible] 最初の仕事でCGソフトを [illegible] デザイン室では3DCGは [illegible] 「バイオハザード」以来、3Dを手掛ける人 [illegible] 私をふくめて4人が3DCGを担当しています [illegible]

[illegible] どんな仕事でも手を抜かないことですね。[illegible]

[illegible] 映画のようなリアルさを意識 [illegible] ですか?

[illegible] モノクロ映画が好きです。[illegible]

[illegible]

前田　縞

仕事 絵描き

担当したタイトル 「ポケットファイター」
「トロンにコブン」
ほかこまごましたもの

ひと言 はじめましてこんにちは。頑張りますので今後ともよろしくお願いします

コマキシンスケ

仕事 イラストレーター

担当したタイトル 「トロンにコブン」
(メカ キャラデザイン(主にメカ) メカイラスト)
「バイオハザード1 2」(モンスターイラスト)
「機甲戦記メタルウォーカー」
(GB メイン、単体イラスト、メカデザイン)
「ロックマンバトル&チェイス」(単体イラスト)
CFC(Vol.4、5、6の表紙イラスト)
現在「ロックマンエグゼ」担当

ひと言 「これだ!」と学生時代にカプコンデザイン室のイラストに魅せられ就職 そして先輩達のハイレベルな仕事に圧倒されながら日夜精進の生活を送っています 自分の絵がデザイン室の画集に載る日がくるとは これはかなりスゴくて、うれしく、ちょっとはずかしいコトです

うじ

仕事 イラストレーター兼雑用係?

担当したタイトル 「ロックマン1〜6 PS」
「ロックマンX5」(少々)
「ロックマン バトル&ファイターズ NGP」
その他いろいろ
現在「ロックマンエグゼ」担当

ひと言 ロックマンで育ち、ロックマンで入社 ロックマンで飯を喰っている男 果たしてその先に待つものは [illegible]

[illegible]

イケノ

[illegible]

YAMA

仕事 2D、3Dイラストレーター

担当したタイトル 「カプコン vs SNK」(エンディング(一部))
「バイオハザード ガンサバイバー」(タイラント)
「バイオハザード コード:ベロニカ 完全版」ウェスカー

ひと言 1977年1月24日生まれ
遊び道具を作る仕事なので、つねに本気で遊べる大人であるよう心がけてます

にしざわあきこ

[illegible] Akiko

仕事 イラストレーター

担当したタイトル 「ねっとdeテニス」

ひと言 こんにちわ、新人です。動物占いはチーターです。仕事場での私の存在はかなり浮いてるみたいですが、絵も浮いています。お目見苦しいものをお見せしてスイマセン。とりあえず頑張ります

かずま

Kazuma

仕事 Gデザイナー、各ゲームのマニュアルデザイン、たまにリアルイラスト描き

担当したタイトル 「バイオハザード」のリアルイラスト、ほかいろいろ

ひと言 手の器用さはハムスター程度を自負。それが器用なのか不器用なのかわからないところがミソ。たまに絵の仕事をすると手が震える

えだやん

Edayan

略歴	小学生の頃より漫画家を目指し、デザイン系の専門学校に入学。 勉強中に話作りが苦手なことに気づくも、たまたま応募したゲーメストの「ヴァンパイアハンター」イラストコンテストに入選。カプコンに誘われ、入社する。
仕事	イラストレーター
担当したタイトル	「ストリートファイターZERO」シリーズ／「ウォーザード」／「私立ジャスティス学園」シリーズほか
ひと言	今後ともがんばりますのでよろしくお願いします。

>>ペンネームの由来を教えてください

：実は、兄の子供の頃のあだ名だったんです。雑誌に投稿始める際にひらがなで読みやすいし、当時、漢字のペンネームが流行っていたから、逆にインパクトがあるかなと思って決めました。

>>そういえば、カプコン入社のきっかけが、ゲーメストの投稿なんですよね。

：はい。力試しで応募した「ヴァンパイアハンター」のイラストコンテストで幸運にも賞をもらい、それを機にカプコンに誘われました。当時は漫画家になりたくて専門学校に通ってたんですが、話を作るのが苦手で……。進路に悩んでいた時期だったので、すごくいいタイミングでした。

>>それは、いつ頃の話ですか？

：コンテストが確か'95年の5月で、7月には入社してました。一応、履歴書も書いて入社試験も受けたんですが、人見知りするし、よく面接で落とされなかったなぁと思います。

>>すぐにデザイン室に配属されたんですか？

：はい。当時はまだ10人くらいでしたが、すごく密度が濃かったですね。その頃はよく時間があるときに先輩達の描いた原画を見たり、絵の話を聞かせてもらって、結構影響受けました。

>>逆に、えだやんさんがデザイン室に与えた影響は？

：うーん、とくにないと思いますけど――。後輩への指導とかもホントに苦手で……。感覚で絵を描いているので、順序立てて教えられないんです。

>>ところで、ゲーメストに投稿ということは、アーケードゲームが好きなんですか？

：学生の頃は、よくゲームセンターに通ってました。格闘ゲームは好きだけど、下手だから対戦とかはあまりやりませんでしたね。あとは友達がシューティング好きだったので、それに影響されてよく遊んでました。

>>コンシューマはどうですか？

：昔はすごく遊んでましたね、それこそ徹夜するぐらい。最近は、仕事で担当する作品を会社でチェックがてらにするか、たまに友達から借りてするくらいかな？

>>休日はやっぱりゲーム三昧ですか？

：いえ、寝る、起きて食事、寝る……と、完全に休息に充てることが多いです。あとはテレビを見たり、音楽を聴いたり。遊びに出てるときはたまにゲームセンターに行ってみたりしますけど、できるゲームがないので あまりやりませんね。

>>専門分野（笑）の漫画はどうですか？

：最初は定番の「ドラえもん」に始まって、現在は「ARMS」やいまだに「ガイバー」を読んでます。毎回いいところで終わるので、続きが気になって（笑）。あと、桜玉吉さんや「ぷりん帝国」とか。ほかにも、漫画家を目指していた頃、スタイリッシュな絵柄に惹かれて、田島昭宇さんとか奥瀬サキさん（※1）の作品をよく読んでました。

>>自分の絵柄に近いマンガは、どういう作品ですか？

：会社に入るまえは、いまと違ってもうちょっとリアル寄りの絵だったんですよ。近いって訳ではないんですけど「スプリガン」とかに憧れてて。でも、入社後にいきなり担当したのが「ストリートファイターZERO」で。昔は髪の毛を1本1本を線で描いていたのが、ギザギザで描かなければいけない。最初はやっぱり抵抗がありましたね（笑）。

>>「ストII」のシリーズは、やっぱりこれまでの作品のデザインを意識しますか？

：それは当然しますよ。西村さんやイケノさんに、アドバイスを聞いたこともありました。最近は、わりと自分の絵で描いてますけど、どうしても借り物感覚はぬぐえない。自分の作品と呼べそうなのは「ジャスティス学園」シリーズだけですね。

>>「ジャスティス学園」シリーズでは、どの辺りを担当したんですか？

：1作目の「私立ジャスティス学園」は、キャラクターの大まかなデザインが決定してから担当しました。色々な人が描いた原案を統一するのが主な作業でしたね。最新作の「燃えろ！ジャスティス学園」は、開発段階から全キャラクターに関わりました。といっても、1作目でイメージはある程度固まっていたので、新キャラみたいにほかの方の意見を取り入れて一から作り上げたものもあれば、リファインしただけのものもあります。

>>新キャラクターのデザインは、主にえだやんさんのアイデアですか？

：開発部との共同作業です。たとえ面白い意見があっても、企画に合わないと仕方がないので。「ゆりか」なんかは成功した例だとは思いますが、正直、バイオリンは面倒なのであまり描きたくなかった。実際にバイオリンを持っている絵はほとんどないし（笑）。

>>そういうときに、参考資料は頼りにする方ですか？

：あまり見ない方ですね。動物や自動車などはやっぱり難しいから見ますけど、普段は自分のイメージを優先させます。「ジャスティス」シリーズの制服は想像の産物なので、絵を描いたりコスプレをする人は大変かもしれません。

>>ちなみに、いままででいちばん大変だった仕事は「燃えろ！ジャスティス学園」ですか？

：あれは体力的に大変でしたけど、精神的にいちばんキツかったのは「ウォーザード」ですね。販促用に主人公4人のイラストを描いたんですけど、1回ボツを喰らって修正していたら〆切間際になってしまって。何とか色塗りまではこぎつけていたんですが、ちょうどタバサの広がったマントの部分で、色ムラが気になり始めて……。当時はまだコンピューターではなく筆塗りの時代で、細かい作業を一睡もせずに朝の4時、5時までしていたら、イラついて思わず筆を折りかけるくらい精神的にテンパってしまいました。

>>お疲れさまです（笑）。ところで、絵における得意分野は、やっぱり色塗りですか？

：うーん……自分なりにこだわってはいますけど、得意と言える程では無いです。色の傾向としては、あまり鮮やかな原色は使わず、くすんだ色をよく使いますね。色塗り作業はMACがメインですけど、タブレット（※2）が使えないので線画はエンピツで描いてます。

>>これからの仕事の目標や、抱負を聞かせてください。

：本当の意味でのプロになりたいです。いまはまだ、自分の意識に甘えがあると思うので、期限内に高いクオリティーを誇る作品を作れるようにしたいです。ユーザーの方には、「これからもゲームを買ってください」と。売れないと、何もできませんので（笑）。

※1【奥瀬サキ】スタイリッシュかつ繊細な絵柄で、独自の世界観の物語を描く人気漫画家。代表作に「[illegible]」「[illegible]」などがある。[illegible]ように、そのタッチは[illegible]がある。

※2【タブレット】キーボードやマウスと同じ、パソコンの入力機器のひとつ。絵を描くときに、太さの強弱をつけることが可能で、グラフィッカーやイラストレーターなどに愛用される。最近では、それで絵を描くケースが多くなってきている。

M•ru

M-ru

仕事	Gデザイナー（コンシューマゲーム取説の編集、およびレイアウト。その他、印刷物関係全般。）
担当したタイトル	ほぼ全てのコンシューマゲーム（取説なので……）。
ひと言	デザイン室に入るまえは開発でドット打ってました。ファミコンの「ス○○○○ホーム」とか「ストリート○○○○−2010」とか……みんな知らんだろうなぁ。

もじゃー

Mojyah

仕事	Gデザイナー
担当したタイトル	パッケージや取説全般のデザイン。ごくまれに絵の仕事も。大昔にはゲームのドット絵もやってたらしい。
ひと言	絵描きでもないのに編集に載せてもらえるとは。でもまあ、こんな仕事の人もいるってことさ〜。

迫水 新一郎

Sakomizu Shinichirou

仕事	アーケードのチラシ屋さん。関わったタイトルはまだ、50ぐらい。
ひと言	うかつ系のうっかり派。「大丈夫だよ、怒ってないからさ。こんな顔なんだよ、デフォルトが」。好きな言葉は「忍耐」で得意技は「我慢」。

>>ペンネームの由来を教えてください

：以前に非常勤講師をしまして、それで新人の頃、同期のキャラマンからあだ名をつけられてそれをそのまま使ってます。まあ下っ端のペンネームがエラそうなのも面白かろうと。昔はスタッフロールにローマ字くらいしか使えなかったんですよ。で、SENSEI。

>>教師から、ゲーム会社に転職したんですか？

：大学卒業後、中学校で1年間非常勤の講師をして、それから入社しました。中学校の受け持ちの授業が3学期の終わりまであって、カプコンに来れるのが4月からだったので、新卒扱いにしてもらいました。

>>カプコンを志望した理由は何ですか？

：ゲームセンターで「ワンダー3」を見て、「これだーッ!」と。それで応募した訳です。当然、デザイン室の存在なんて知らずに、最初は「たまにデモ絵を描かせてもらえたらいいなー」程度の気持ちでした。

>>AKIMANさんの絵で人生が変わった感じですね。

：「キャプテンコマンドー」のポスターとか、「かっちょええー」と思っていたんですが、当時は社内の人が描いていたとは知りませんでした(笑)。だから僕はドッター志望だったんですが、研修のときにAKIMANさんがちょうど同じ部屋にいて。そこで誘われたのが発端で、現在に至ると。

>>ゲームでは、よく遊ぶ方なんですか？

：学生時代は、大学のそばにあったゲームセンターに通ってました。「サイドアーム」、「カルノフ」……割とアクションゲームが好きでしたね。最近は忙しいせいもあって、あんまりやってません。

>>デザイン室では、やっぱりアクション系の仕事が中心ですか？

：いえ、主にメカ系ですね。ヒーロー性のあるロボット物が好みですね。最近のアニメでは、「ガオガイガー」（※1）が良かったですねぇ。とくに30話。

>>担当作品では「キカイオー」が近い感じでしょうか。

：そうですね。ただ「キカイオー」は、は、もうちょっと良くできる素材だったと思うので惜しいですね。

>>「キカイオー」は設定も細かくて、人気も高そうですよね。

：よく設定画を出せという要望が来るんですが、メカものはまずゲームのポリゴンなりドット絵なりができてから、それを基に僕らが販促用の絵を描くことが多いので、いわゆる設定画は実は存在しないことが多いんです。ラフデザインがあるだけ。だから開発中にモデルやテクスチャーに変更がかかって、絵を描き直す場合もあります。でもメカ自体に対する世間の反応はわりと薄いですね。「サイバーボッツ」でもキャラクターへの感想ばかりで……、たまにあると一言「ドリル」とだけ書いてある(笑)。

>>作品を作るうえで、とくに気をつけてることは何ですか？

：やっぱりゲームの絵なので、ユーザーの感情移入度を高められるような絵にすることを心がけてます。見たときに、思わずコントローラーを握りたくなるようなのが理想です。ゲームのなかのカタルシスを描きたいですね。皆で鍋つついてる、といったヒーローの意外な一面が分かる絵もいいんでしょうけど、やっぱりゲームのなかのかっこよさを演出したい。

>>作品のイメージとイラストがかけ離れるのは、好ましくないと？

：僕らはまず本来語るべきカタルシスを十分に語るべきだと思うんです。ゲームのなかのカタルシスを軽視しては非常にマズイ。本来はゲームの価値づけのために存在するイラストがひとり歩きして、ゲーム本体が忘れられたら本末転倒ですよね。僕らはやっぱりゲーム作りが基本であることを忘れてはいけないと思います。

>>デザイン室から影響を受けたことはありますか？

：友人からは、まえより絵の雰囲気がきつくなったと言われますね。本来はのほの系なので。でも、仕事における緊張感は、必要だと思います。疲れますが、そういう意味で、デザイン室はいい刺激になりますね。ただ、この集団のなかでの独自性はできるだけ保っていきたいな、とは思います。

>>自分が得意とする、あるいは苦手な分野はどこですか？

：苦手なのは筋肉系です。カプコンなのに(笑)。「バニッシャー」のときとか、もう……。得意というか、よく評価されるのは仕上げの部分でしょうか。僕は西村さんやイケノ君のように超絶画力があるわけではないので、できるだけ完成度を上げるよう努力してます。

>>そういう作品を作るうえで、頼りになるのはやっぱりパソコンですか？

：パソコンは使えると便利ですね。新人の頃に自宅用に購入して色々と勉強しました。最初にパワーマックの6100/66Mhz、次にパワーブック550C（※2）を買って、7300、G4――。おかげで、Macに関しては色々詳しくなりました。いまじゃ便利屋のように扱われてます(笑)。

>>作業はすべてパソコンでやっているんですよね？

：手で描いた線画をスキャニングして、色塗りや補正をします。描けと言われれば絵具でも描きますよ。でも絵具は〆切に余裕がないと厳しいですね。

>>そのほかに、作品を作るうえでの知識は、どんなメディアから吸収していますか？

：基本は本で。「19XX」のシークレットファイルのときは1ヵ月分の小遣い全部突っ込みました。そういえばケーブルでドキュメンタリーを24時間流している番組があるんですが、面白くてついつい見入ってます。空母を作る話とか。

>>メカに独自性を出すためにも、やっぱり資料は重視しますか？

：一度旅行に行って飛行機のエアレースを見たんですが、やっぱり写真だけじゃダメだなって思いました。資料はもちろん重要ですが、やっぱり本物は違いますから。資料では形は分かりますが、大事な本質のイメージが理解しにくいですからね。

>>現在の仕事や、これからやりたい仕事を教えてください。

：最近では「ロックマンX」を。これからは、メカだけじゃなくて、いろいろやってみたいですね。

>>最後に今後の抱負を。

：単純にかっこいい絵を描きたいですね。子供の頃、加藤直之（※3）さんの描いた「ガーディック外伝」（※4）の広告イラストを見て、内容も知らずにソフトを買いに行ったんです。自分の絵で、ジャケ買いしてもらえるくらいになれたらいいですね。

SENSEI（本名／末次治樹）

Sensei

略歴	佐賀大学教育学部で美術を専行。卒業後、教育実習に携わった中学校で非常勤講師として1年ほど教鞭を執ったあと、「ワンダー3」に感銘を受け、カプコンに転職する。
仕事	主にイラスト描き
担当したタイトル	「バニッシャー」／「アルティメットエコロジー」／「クイズ&ドラゴンズ」／「パワードギア」／「サイバーボッツ」／「スターグラディエイター」／「超鋼戦紀キカイオー」「ロックマンX4／同5／同サイバーミッション」等
ひと言	メカものの担当が多いです。デザイン室のMac導入後はMac全般のメンテナンス／トラブル対策も担当。筋肉描写と人づきあいと朝が苦手。仕事のモットーは「時間まで手を入れましょう」。いつの間にか名物と言われるようになりましたが、なかなか思うように上達できずあがく毎日です。ドラマの感じられる絵が好きです。

※1【ガオガイガー】97年にテレビ朝日系列で放映された[illegible]「勇者王ガオガイガー」のこと。「勇者王シリーズ」として[illegible]
※2【6100/66Mhz／パワーブック550】ともにAPPLE社の[illegible]。Macintoshの[illegible]。6100は[illegible]PowerPC[illegible]。パワーブックはノート型でPowerBOOKのこと。Mac[illegible]。これも[illegible]Macintosh[illegible]
※3【加藤直之】SF、ファンタジーの世界で[illegible]イラストレーター。[illegible]ほかにも小説「銀河英雄伝説」や「ファイブ・スター物語」[illegible]
※4【ガーディック外伝】日本の名作シューティングゲーム[illegible]

鵜飼ukabin敏

Ukabin

仕事	たまにイラストやりますGデザイナー
担当したタイトル	タイトルロゴではアーケード少々コンシューマメインです。数えたら結構な数でびっくりです。
ひと言	カプコンの面接を受けたときはスーパーファミコン第1弾！「ファイナルファイト」の開発中でした……時の流れを感じ過ぎてます(笑)

miduho

Miduho

仕事	Gデザイナー。パッケージ(取説など)のレイアウト、デザイン。
担当したタイトル	コンシューマゲーム全般。その他印刷物関係。
ひと言	この仕事に就くまえは、「ミッキーのマジカルアドベンチャー2」でドット打ったり、「ロックマン」のセル画描いたりしました。

ウツダ

Utsuda

仕事	マニュアル・パッケージデザイン
担当したタイトル	「マーブルVS.カプコンシリーズ」「ガイアマスター」「ふしぎ刑事」など
ひと言	画集買ってくれてありがとう！　そしてカプコンのゲーム買ったら取説にもぜひ目を通してください

CAPCOM design WORKS
カプコンデザインワークス

■2001年8月25日　初版発行
■2001年9月28日　初版第2刷発行
■2001年12月6日　初版第3刷発行

■発行人 辻本春弘　■編集人 浜村弘一　■副編集人 野田稔　■編集長 坂本武郎　■副編集長 鈴木弘明　■編集部 高橋敦子　■印刷 大日本印刷株式会社

STAFF

■構成・執筆 岩片勇(有限会社くまくま団)　■デザイン監修・装丁・本文レイアウト 川端康晴(ファミ通書籍編集部)　■appendixレイアウト 佐藤大輔　■編集担当 青木宏行(ファミ通書籍編集部)
■監修 株式会社カプコン

■制作・発売　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850(営業局)

■発行　株式会社カプコン
〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記、株式会社エンターブレイン営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

MARVEL, CAPTAIN AMERICA, GAMBIT, INCREDIBLE HULK, SPIDER-MAN, WOLVERINE, VENOM, WAR MACHINE, ONSLAUGHT AND ALL OTHER MARVEL CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS, INC.
MARVEL TM & ©MARVEL CHARACTERS, INC.
DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademarks of TSR, INC.
©TSR, INC. All Rights Reserved.
©モト企画 ©肉丸たかお/小学館 ©NOBUTARO KINASHI·Ariga/NTV/BARKA CO., LTD.
©PSIKYO ©SNK

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©2001 ENTERBRAIN, INC.

ISBN4-7577-0412-7　Printed in JAPAN

ISBN4-7577-0412-7

C0076 ¥2500E

9784757704121

1920076025006

エンターブレイン
定価 本体2500円 + 税